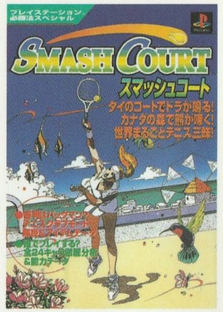
好評発売中



プレイステーション必勝法スペシャル
スマッシュコート
A5判　951円(税抜き)

プレイステーション必勝法スペシャル

PlayStation™

ぷよぷよ通 決定盤

最新グッズプレゼント

ぷよ列車で行こう!

- 初心者にもわかる基本解説
- 全キャラクター紹介&攻略
- ぷよワールド情報満載

プレイステーション必勝法スペシャル

ぷよぷよ通 決定盤

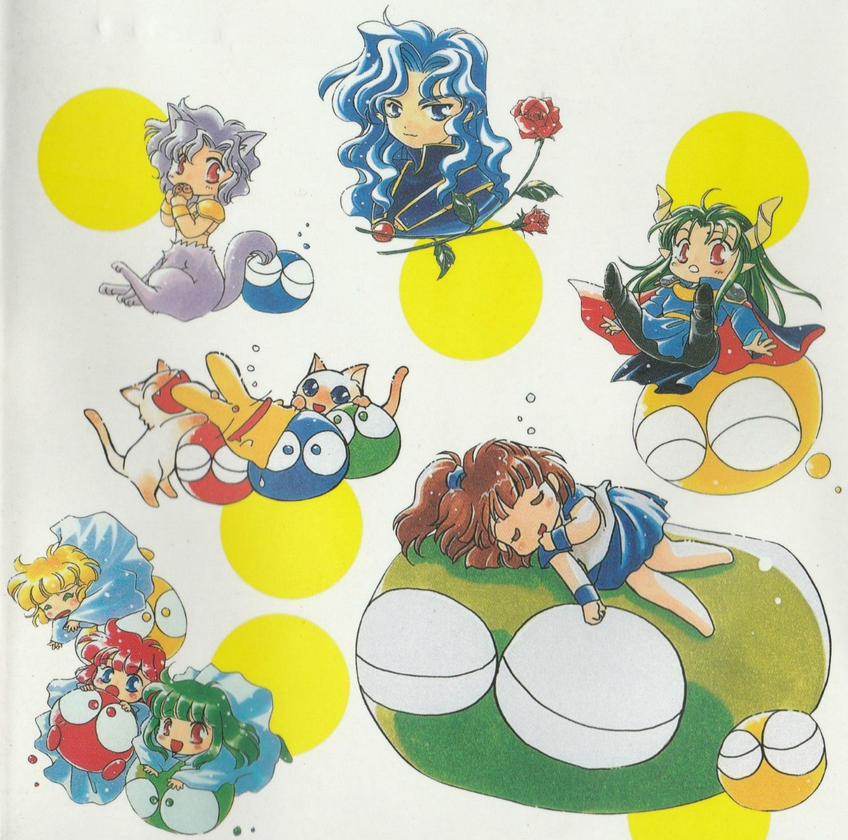
ケイブンシャ

ISBN4-7669-2642-0

C0076 ¥950E

●定価：本体950円＋税

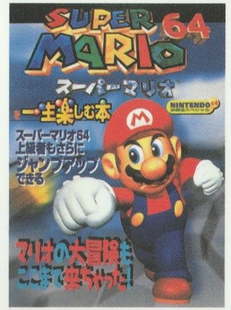
©1996 Keibunsha　Printed in Japan



"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

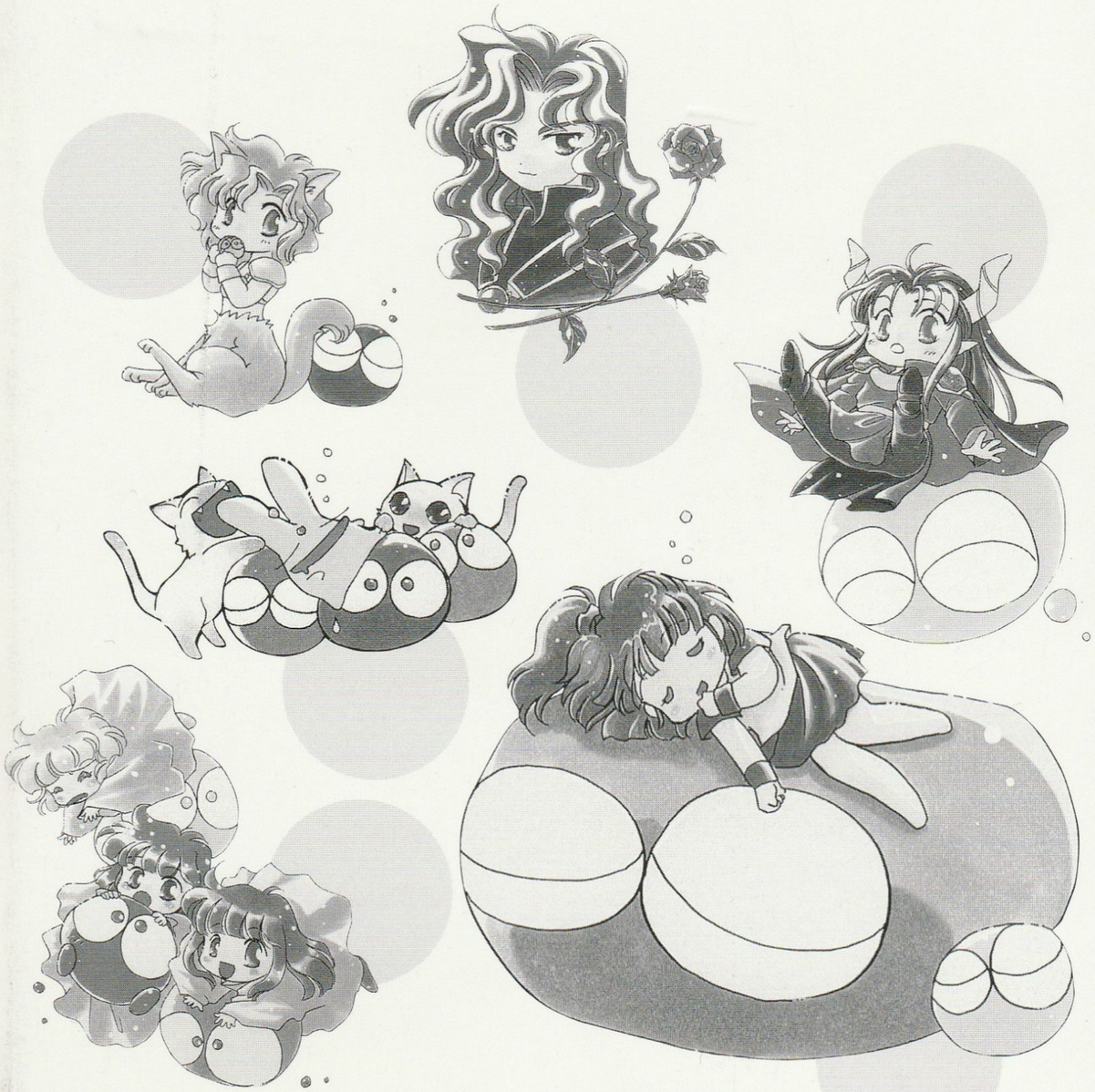
© COMPILE 1996

好評発売中



NINTENDO64必勝法スペシャル
スーパーマリオ64を一生楽しむ本
A5判　951円(税抜き)

株式会社 勁文社 発行 平成 8年12月30日 初版



"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

© COMPILE 1996
©1996 Keibunsha　Printed in Japan

ぷよぷよ通 決定盤

ケイブンシャ

PlayStation™

プレイステーション
必勝法スペシャル

ぷよぷよ通

決定盤

最新グッズ
プレゼント

ぷよ列車で
行こう!

- 初心者にもわかる基本解説
- 全キャラクター紹介&攻略
- ぷよワールド情報満載

PUYO
ぷよぷよ
2
通
決定盤

もくじ

★ストーリー紹介……2
★システム&モード紹介……4
★初心者のためのぷよぷよ解説……9
・パターン連鎖の基本をマスター……14
★キャラクター紹介&攻略……19
・ぷよぷよ……20
・アルル・ナジャ……21
・カーバンクル……22
・塔の頂上を目指せ！……23
・敵キャラクター紹介&攻略……24
★得点を計算しよう……97
★インフォメーション……101
・ゲームだけじゃないぷよぷよワールド……102
・ぷよぷよ関連の商品を入手！……106
・ぷよまんのおいしい食べ方……110

★コラム……18、96
★プレゼントの応募方法……107

ぷよステーションには何がある!?

魔導師のタマゴのアルルは、魔導学校目指して旅を続ける女の子。

ところが最近、出会う人々に次から次へとぷよぷよ地獄を挑まれてタイヘン。

しかし、そこはアルル。売られたぷよを買いながら、旅を続けていると、行く手に不思議な塔が――。

何かある！　直感したアルルは、塔の中へと入っていくのだった。

SYSTEM & MODE
システム&モード紹介

ぷよ地獄へ突入！

ぷよぷよ通決定盤には、ひとりでも、ふたりでも楽しめるように4つのモードがついているぞ。

設定を変えるオプションにも、嬉しいオマケがついたから、どのモードを選んでも、ぷよぷよ三昧になること間違いなし。いろんなモードで遊んでみよう！

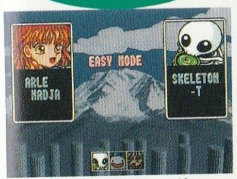
好きなモードを選んで挑戦！

★コンピュータと対戦！★
ひとりでぷよぷよ

練習モード

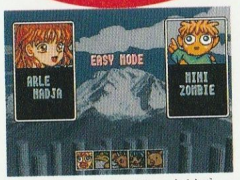
落下スピードが遅いため、連鎖を組む練習もでき、ぷよぷよ初心者にも楽しめるモード。練習モードを選ぶと、更に3つのレベルがあり、自分の腕にあった対戦レベルを選べる。

はじめて



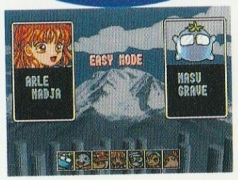
3キャラと対戦。敵キャラはかなり弱い

なれた



5キャラと対戦。練習には適している

そつぎょう



7キャラと対戦。レベルはノーマルモード並み

ノーマルモード

塔の頂上を目指して対戦するモード。各階の敵キャラと対戦して得点を稼ぎ、クリアに必要な点数に達すると上の階に登れる。

敵キャラを倒して、塔を登ろう

クリアに必要な点数	
八部衆	25000
六歌仙	70000 −EXP
五人囃子	115000−EXP
四天王	160000−EXP
噂の二人	190000−EXP

6階建ての塔は、下から8人、6人、5人、4人、2人、そして最上階に3人の敵キャラがいる（延長戦除く）。その階にいる敵全員を倒さなくても、上の階に登ることができるのだ。

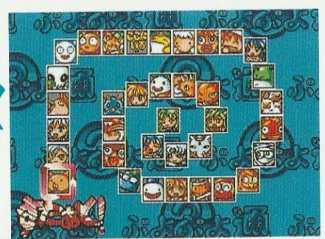
対戦相手はルーレットだ。

通モード

渦状に並んだ敵キャラ36人と順番に対戦していくモード。ぷよの腕はもちろんだが、気力も必要になる。

36キャラ全員と対戦

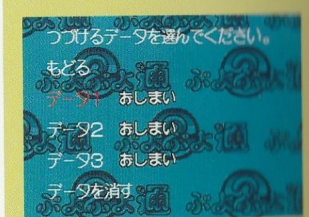
サタンさままで長い道のりなのだ！



ゴールは、まだ遠い。スピードがどんどん速くなるぞ

おおかみおとこからサタンさままで、36キャラが勢ぞろい。コンティニューなしでクリアできれば、かなりの腕前。

セーブは3つまで

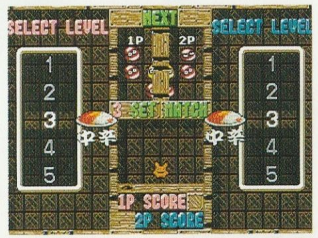


通モードは、クリアしたキャラまでをセーブできる。全クリアすると、どのキャラからでも始められる。

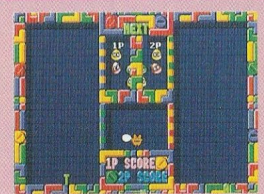
★仲間と白熱バトルを展開★

ふたりでぷよぷよ

人との対戦で遊ぶこのモードは、レベルと条件を選ぶことができるぞ。レベルは、全部で5段階。ぷよの落ちてくるスピードが違うのだ。

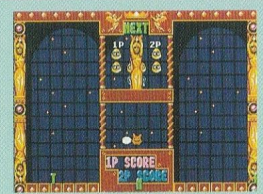


固ぷよ



おじゃまぷよの代わりに、固ぷよが降ってくる

得点ぷよ

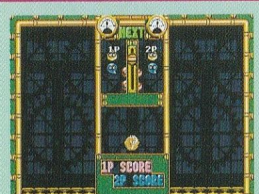


降ってきたおじゃまぷよを消しても得点になる

ノーマル

ひとぷよと同じルールでゲームをすることができる

エディット



自分で、ゲームのルールを好きに作れる

2個消し

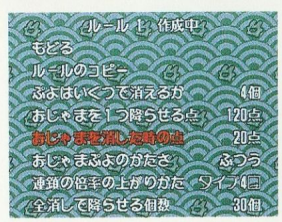
同色のぷよぷよが2個そろわないと消せない

6個消し

同色のぷよぷよが6個そろわないと消せない

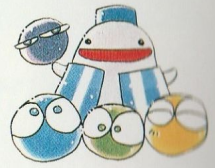
エディットでオリジナルルールを作ろう

規定のルールは飽きた……という人にオススメなのがエディット。自分だけのルールを作ろう。



★ひたすらぷよと対決しよう★

とことんぷよぷよ



どんどん上がるレベルについていけるか？

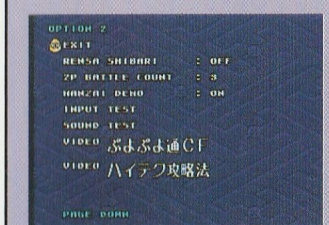
落ちてくるぷよぷよを、連鎖や同時消しでとにかく消しまくるのだ。ゲーム開始時にレベルを選ぶが、ゲームを進めていくうちに、レベルは上がってくるぞ。ふたり同時にゲームすることも可能。

★設定を変えて楽しもう★

おぷしょん

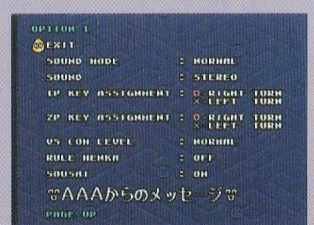
ゲームのルールや、コントローラのボタン機能を変えたりすることができるぞ。ひとぷよのルールも、ここでなら決められるのだ。電源を切らない限り、変更された設定はそのまま。

OPTION2

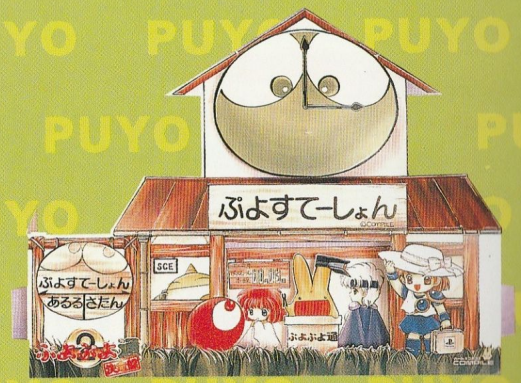


連鎖数の条件やふたぷよの対戦回数を設定できたりする。今回、特別ビデオを見ることもできる。

OPTION1



ボタン機能の変更はここで。ひとぷよのレベルを3段階に変えることができ、相殺システムをなくすこともできる。



初心者のための ぷよぷよ解説

初めてぷよぷよで遊ぶ人のためのぷよぷよのページ！

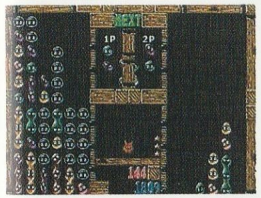
今、答えに5秒以上かかった人。ここからのぷよ解説をしっかり読もうね。

キミは、ぷよぷよで遊んだことある？ ゲームのルールを知ってる？

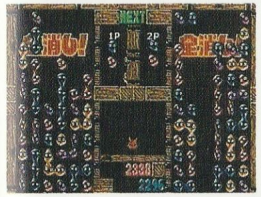
オプションでビデオが見られるぞ!!

その1 ハイテク攻略法

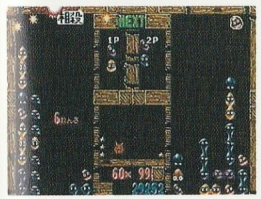
ふたりのぷよマスターの対戦を収めたビデオだ。まさに、ぷよマスターのテクニックを拝むことができるぞ。解説つき。



大連鎖を組むためには、相手の攻撃に耐えることが必要。起爆点は高い位置に。



全消しは、大量のおじゃまぷよを降らす。しかし、それに頼ってはいけないのだ。



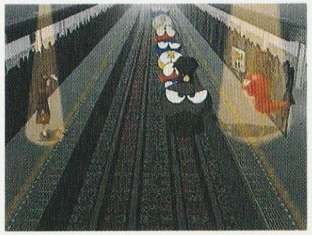
相手の連鎖が小さいうちに起爆させる。おじゃまぷよが降ってくる前に自分も起爆。

その1 ぷよぷよ通CF

テレビで放映された、PSぷよぷよ通決定盤のCFを見ることができるぞ。ぷよぷよのPSということで、駅のイメージ!!

ラッシュで混み合う駅のホームで、本を読みながら電車を待っている少女がひとり……

少女が、ふと視線を上げると、向かいのホームにPSぷよ通の看板を手に踊るすけとうだらが！



喜ぶ少女と、踊り続けるすけとうだらの間を、ぷよぷよ列車が通り過ぎて行く……

自分側のホームにすけとうだらを呼び寄せた少女は、そっとすけとうだらに寄り添い♡

EXPLANATION 初心者のためのぷよぷよ解説

ぷよぷよって一体何なの？

不思議な丸い生物がくっついたりはじけたり

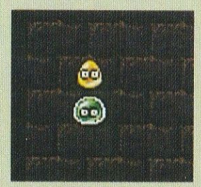
ぷよぷよ（略してぷよ）とは、フィールドに落ちてくるカラフルな丸い生き物の名前だ。ぷよは、同色がつながる性質を持っていて、4コそろうと消えてしまうぞ。

ぷよぷよ用語解説

●NEXTぷよ

次に落ちてくるぷよのこと。フィールドの横で待機している姿が見られる

●組ぷよ

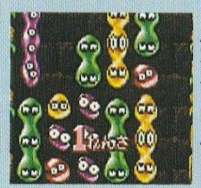


2コセットで落ちてくるぷよのこと。フィールドには、この形で落ちてくる

●右回転・左回転

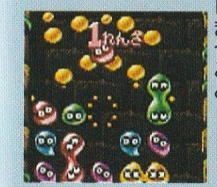
縦に落ちてくるぷよを回す方向。回るのは、光っていない方のぷよだ

●起爆



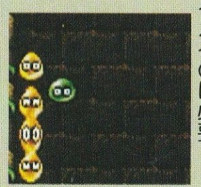
連鎖を起こすこと。この時、連鎖を起こす最初の地点のことを起爆点と呼ぶ

●巻きこみ



連鎖の組み方を間違え、連鎖に必要だったぷよを先に消してしまうこと

●ちぎり



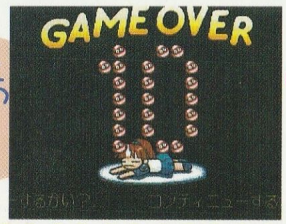
段差のある所に組ぶよを置き、1つずつ離すこと。同色をそろえるのに必要

ぷよぷよの遊び方

いきつくのは 天国？ 地獄？

勝ったら次へ

負けたらゲームオーバー



勝負の決め方

ぷよは、必ずフィールドの左から3列目に落ちてくる。この3列目が埋まると、ゲームオーバーだ。対戦中は、おじゃまぷよを降らせて、早く相手のこの列を埋めてしまおう。

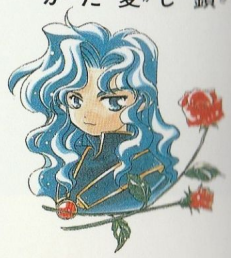
3列目が埋まらないように工夫するのが大事

ぷよの性質を利用して、上手く積んでいこう

おじゃまぷよが決め手

これがおじゃまぷよ

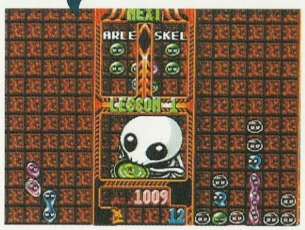
相手におじゃまぷよが降るぞ。連鎖などによっておじゃまぷよの量は変わるんだ。どれだけ降らせられるかが、ポイント。



5連鎖の場合

フィールドの半分を埋めるおじゃまぷよを降らせることができる。復活は難しいだろう

2連鎖の場合



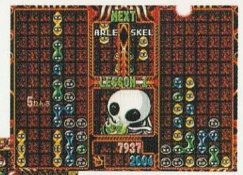
ひとぷよの場合、横1列とちょっとのおじゃまぷよを降らせることができる

連鎖をしよう!!

連鎖ってどんなコト?

消えたぷよの上に乗っていたぷよが下に落ち、そこで同色がそろって消える。これが連続で起こることを連鎖というのだ。いくつもつなげることができるぞ。

連鎖になるようにぷよを組んでいくんだ!



ばよえ〜んなのだあ!!

連鎖は、大量のおじゃまぷよを送りこむのに適したワザだ。また、連鎖が決まったときは気持ちいい。

連鎖を組むためには、まず、基本のパターンを覚えることだ。ぷよをどう置けば連鎖になるのか、その仕組みを頭に入れよう。基本から、応用をきかせるのは難しくない。

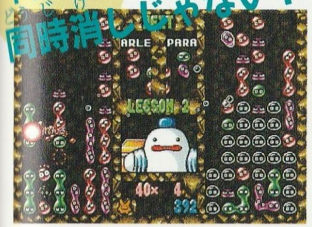
同時消しをしよう!!

同時消しってどんなコト?

別の色のぷよが、同じタイミングで、一斉に消えることを同時消しという。

ぷよの色は5色あるので、同時消しは最大でも、5色同時消しとなる。

2色以上のぷよを一緒に消すと得するぞ!



同色は同時消しじゃない!

離れた位置での同時消しは、組むのが難しい。無理はしないで、隣接した場所に組んでいこう。

連鎖のように、順々ではなく一度に消えるから、すぐ次のワザに取りかかれるのが利点。

相殺とは

自分と相手が、お互いにおじゃまぷよを送った場合、おじゃまぷよ同士がぶつかって、打ち消される。これが相殺だ。

おじゃまぷよを打ち消せ

降ってくるおじゃまぷよを消せるのは嬉しいが、せっかく組んでいたワザがダメージを与えられないのは悔しい。

相手のおじゃまぷよに惑わされないように、ワザを送ろう。

大連鎖が消えるコトも…

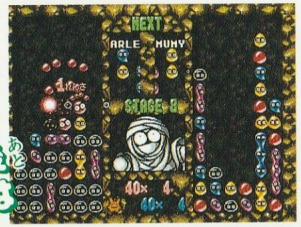
全消しとは?

フィールド上にあったぷよが、全て消されることを全消しという。全消しになると、バックにそれを知らせる文字が出るのだ。

フィールドからぷよを消せ

全消しは、大量のおじゃまぷよを送りこむチャンス。全消しになった後は、連鎖や同時消しを心掛けよう。

ゲーム開始時に起こりやすいが、相手も全消しになっている可能性が高いから注意。



全消しの後は大連鎖をめざせ!!

クイックターンとは

1列分のスペースしかない所で、タテにして入ったぷよを回転させる。これがクイックターン。ボタンをすばやく2回押すだけ。

すばやくぷよを回転だ

ぷよの落ちるスピードが速くなればなるほど、操作ミスは起きるもの。せっかく組んだ連鎖や同時消しがムダにならないよう、クイックターンを活用しよう。

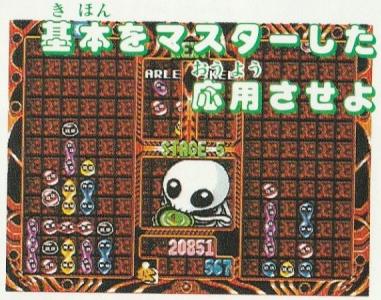
パターン連鎖の基本をマスター

パターン連鎖とは？

連鎖は、勝つためには絶対必要になるワザだ。とはいっても、次々に落ちてくるぷよをさばくだけでせいいっぱいの初心者には、難しいことこの上ない。

そこで、あらかじめ決まった形にぷよを組める、パターン連鎖を紹介しよう。

パターン連鎖は、大きく分けて3つある。しかし、最後の折り返しは、他の2つを応用させたものだから、それを覚えてからじゃないと組みにくいぞ。1つずつマスターして、自由に連鎖を組めるようになろう。



考えて組めない人は……

パターン連鎖もできない。そんな人は、連鎖の仕組みから覚えよう。

同色はそろえる

同色をそろえて置くようにすると、消えた時に偶然連鎖を起こすことがある。どんな動きで連鎖になったのかよく見よう。

高く積むように

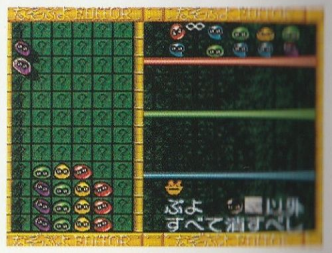
色ぷよが、おじゃまぷよで埋まってしまわないよう、列は高さをバラバラにしておくといいだろう。でも、左から3列目が埋まるとゲームオーバーになってしまうので、気を付けよう。

パターン① 階段積み

階段のように積んでいこう

ぷよが段々に積まれている、この連鎖のパターンを階段積みと呼ぶ。

階段積みは、横にのばす連鎖なので、最大でも5連鎖までしか組めないぞ。上の仕掛けの置き方によって、3ー1積み、2ー2積み、1ー3積みといった名前がある。



消え方も段々に！

組んでいる連鎖に必要のないぷよ（ゴミぷよと呼ばれる）は、仕組みの終わったぷよの上に置くようにしよう。起爆した連鎖は、順々に消えていくぞ。

ゴミぷよが巻きこまれ、連鎖がストップしないように

HOW TO 階段積み

① NEXTぷよで手が決まる

落ちてくるぷよが同色ならタテ、違う色ならヨコに置く。その次に見えているNEXTぷよで、連鎖の方向を考えよう。

② 連鎖の方向を間違えるな

最初のぷよを端の列に置いてしまったら、連鎖の方向は決まってしまう。もし、隣に置くぷよの色を間違えると、連鎖できないぞ。

③ 手早く組んで起爆させよう

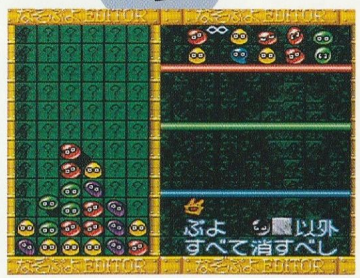
目的の色が、必ずくるとは限らない。大連鎖を狙わず、組めたら早めに起爆して、次の階段積みを組んだほうが練習になるだろう。

※15〜17ページの写真は、「す〜ば〜なぞぷよ通」の画面を使用しています。

パターン② 挟みこみ

消え方を考えて積もう

階段積み＋挟みこみにすると、階段積みより組むのに時間がかからないから、オススメ。挟みこみは、その消え方を頭に入れておかないと、連鎖になっていなかった……ということもあるぞ。



同色の間に別色を挟もう

挟みこみは、パターンであってパターンじゃない。階段積みのように決まった形がないのだ。

同色のぷよの間に違う色のぷよを置いて、挟まれているぷよが消えたことで連鎖が起こる仕組みになっている。

HOW TO 挟みこみ

① 階段積みのような挟みこみ

土台を作り、違う色のぷよを挟んで、その上に土台と同色のぷよを置く。隣の列には、挟んだぷよと同色ぷよで土台を作っていこう。

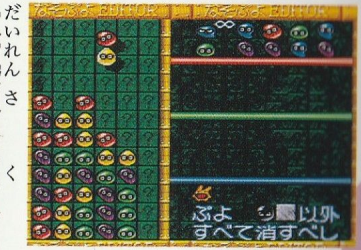
② 巻きこみミスはなくすように

タテ、ヨコ入り乱れてそろえていくので、いつの間にか4つそろって消えてしまうというミスもしやすくなる。注意しよう。

③ 階段積みで練習しよう

ぷよを即興で組むのは、初心者には難しい。途中まで階段積みで組み、それに挟みこみを加えて、練習をするといいだろう。

パターン③ 折り返し



連鎖の方向を変えよう

組んでいる連鎖の流れを、途中で変えることができるのが折り返しだ。

階段積みや挟みこみは、ヨコに連鎖が流れることが多い。ここに、折り返しを入れると、連鎖が上に伸びるのだ。

大連鎖を組むことだってできるぞ。

大連鎖を組みたいならマスターしよう

折り返しを利用すれば、大連鎖を組むことが可能になる。それ以外にも、連鎖を高く組むことができるので、おじゃまぷよ対策にもなるのだ。

折り返しをマスターしたなら、もう初心者ではない。ノーコンティニュークリアを目指そう！

HOW TO 折り返し

① 基本土台は階段積み

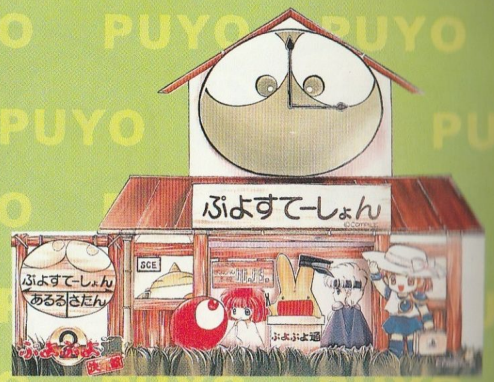
折り返しには、土台が必要。この土台にするのは、挟みこみより階段積みがよいだろう。上段にするのは、組みやすい方で。

② 土台のぷよを巻きこまないで

折り返しで注意しなければいけないのは、巻きこみだ。連鎖は、なるべく多くの色を使って組むようにしよう。

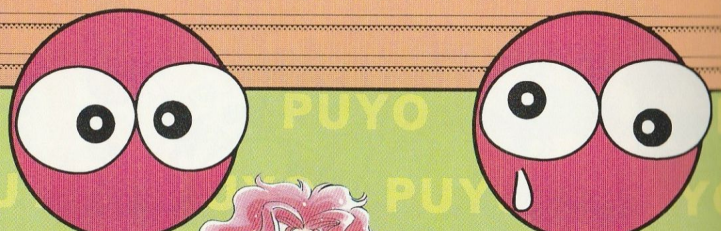
③ 起爆地点に注意

多くのぷよを使うので、起爆地点を見失いがちだ。また、連鎖を高く積むので、ぷよの落ちてくる列を埋めないように注意。



キャラクター紹介&攻略

ぷよぷよ通決定盤に登場するキャラを全員紹介



敵キャラの攻略ポイントつき!!

ゲームを始める前に私たちとアルルの送る漫才デモも完全紹介します。私たちについて、詳しくなれますよ。

アルル&シェゾ 声優インタビュー

●アルル役
小沢ミナオ

3月25日生まれ　AB型
出身地（引っ越しが多かったため）不明　現在は、東京都在住　好きな色はピンクとブルー　好きな動物はネコ　ぷよ歴は、4年

――声優オーディションを受けたきっかけは？

ミ：友人がマスターズ大会のチラシを持ってきたんです。「出よう！」と決めたのは、自分の存在を多くの人に知ってもらいたかったから。

――アフレコの感想をお願いします

ミ：1つの漫才デモをとるのに、10回近く連続でやったんです。対コカトリスやミノタウロスは、叫んだり笑ったりで、結構苦しかったです。

――アフレコで苦労した点などありましたら……

ミ：収録は広島だったので、10日間近くホテル住まいだったんですよ。口内炎ができるとセリフをうまくしゃべれないので、チョコラBBを欠かさず飲んでいました。

――好きなぷよぷよキャラは？また、アルル以外で演じるとしたら誰がいいですか？

ミ：好きなのは、やっぱりアルルとカーくん。他に演じるならアルルと正反対のキャラ、ルルーかな？

――ご自身のぷよの腕前は？

ミ：いつもシェゾに負けてます（笑）。

――これからの抱負をお願いします

ミ：今、コンパイルクラブでコーナーを持っています。この仕事、思っていた以上に大変な仕事だと痛感しています。それでも、私のできる精一杯でがんばります。

●シェゾ役
大塚雄史郎

6月27日生まれ　栃木県在住　第2回ぷよマスターズ大会の男性部門で優勝　声優の仕事は、もちろん今回が初めて　ぷよ歴は、4年ぐらいとか

――声優オーディションを受けたきっかけは？

雄：自分の可能性を試したかった（笑）。実は僕、ぷよの大会にはよく出るんですが、勝てなくて……。ゲームで勝てぬならオーディションで勝つ！　と思って受けました。

――アフレコの感想をお願いします

雄：素人がいきなりアフレコですからね。とにかく難しかったの一言につきます。

――アフレコで苦労した点などありましたら……

雄：みんなの持っているシェゾのイメージを壊してしまうかもしれないけど、「自分らしいシェゾ」を押し出していく努力をしました。あとは、古代語の発音。これが、ややこしかった。

――好きなぷよぷよキャラは？また、シェゾ以外で演じるとしたら誰がいいですか？

雄：ドラコ。チャイナドレスがステキ♡　でも、一番は猫組です。シェゾ以外で演じるのなら、スケルトンーT。和の心はお茶にあり！

――ご自身のぷよの腕前は？

雄：昔はマスターを目指してました。でも予選止まり……。本選に出たい!!

――これからの抱負をお願いします

雄：まだまだ未熟者だから、一日でも早く一人前になれるよう努力していきます。みなさんの感想を聞かせて下さい。

CHARACTER CATALOGUE
キャラクター紹介&攻略

ぷよぷよ

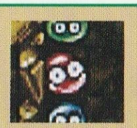
丸くて憎いアイツ

忘れられがちだが、一応このゲームの真の主人公である。オワニモの呪文により、同じ色が4つそろえば消えてしまう。下にあげた種類のほかに、おじゃまぷよや固ぷよなどもいる。

緑ぷよ
普通のぷよ。何も考えていないかも……

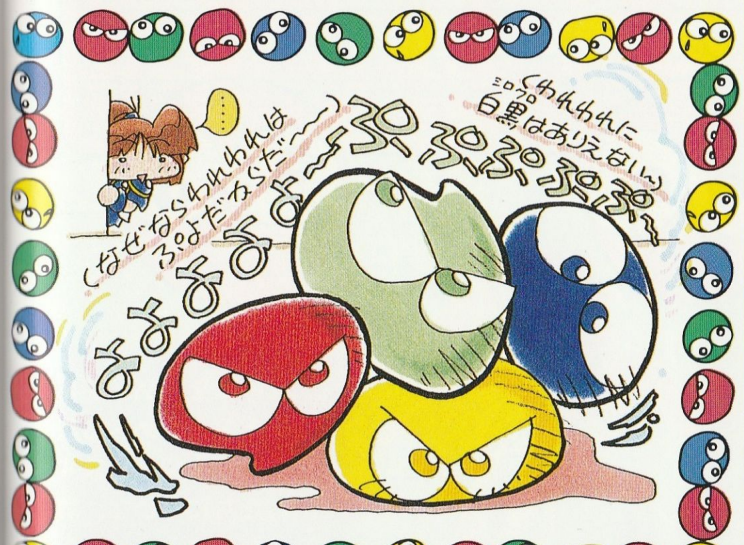
青ぷよ
臆病者のぷよ。どこかオドオドしている

紫ぷよ
寂しがりやぷよ。ひとりになるのを嫌う



赤ぷよ
攻撃的なぷよ。とにかく怒っているのだ

黄ぷよ
変なぷよ。どこか、周りと空気が違う

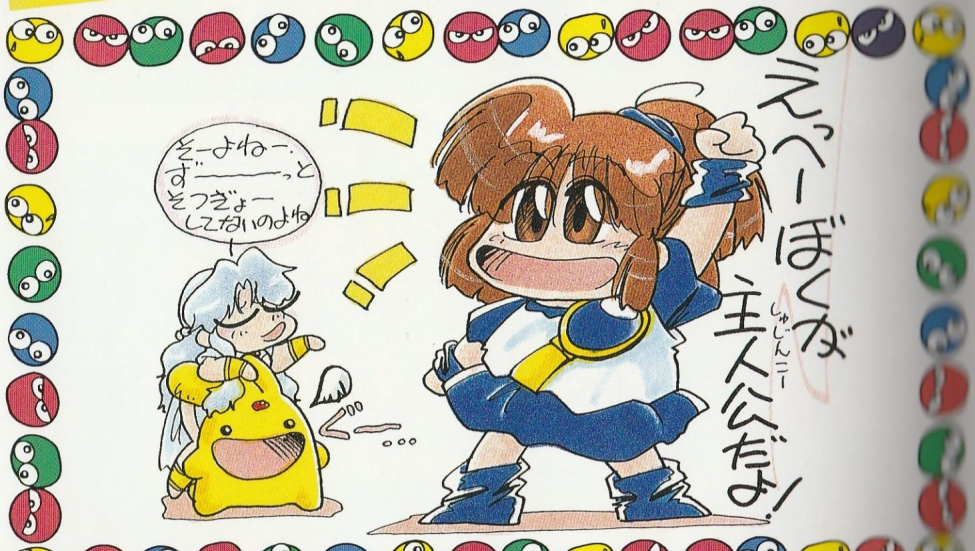


アルル・ナジャ

良い子強い子元気な子！

主人公のアルル。ひとぷよでは、このアルルを使ってゲームを進めていく。

プロフィールは魔導学校に通う魔導師の卵。とにかく元気で明るいことがとりえである。かわいい顔をしているが、容赦なくぷよを次々と消していくこわ～いところもあるぞ。そのせいか、自分のことをボクといったりするのだ。



ノーマルモード

▶＝延長戦

噂の二人

シェゾ・ウィグィィ　ルルー　サタンさま

ミノタウロス　ドラコケンタウロス　▶ぞう大魔王

四天王

すけとうだら　まもの　ウィッチ　パキスタ　▶ドラゴン

五人囃子

さそりまん　サムライモール　ハーピー　パララ　ナスグレイブ　▶ゾンビ

六歌仙

パノッティ　うろこさかなびと　のほほ　ふたごのケットシー　ふふふ　マミー　▶アウルベア

八部衆

スケルトンT　ウィル・オー・ウィスプ　スキヤボデス　トリオ・ザ・バンシー　ここにいる　のみ　ももも　バロメッツ　ミニゾンビ　▶？

塔の頂上を目指せ！

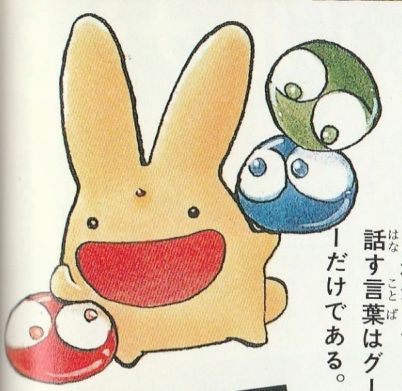
得点をかせいで上へ行こう！

練習モード

はじめて：スケルトンーT → パララ → インキュバス

なれた：ミニゾンビ → ももも → ドラゴン → うろこさかなびと → おおかみおとこ

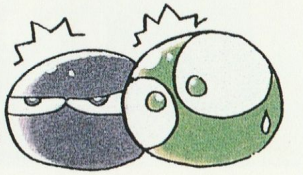
そぎょう：ナスグレイブ → パキスタ → すけとうだら → ハーピー → マミー → スキュラ

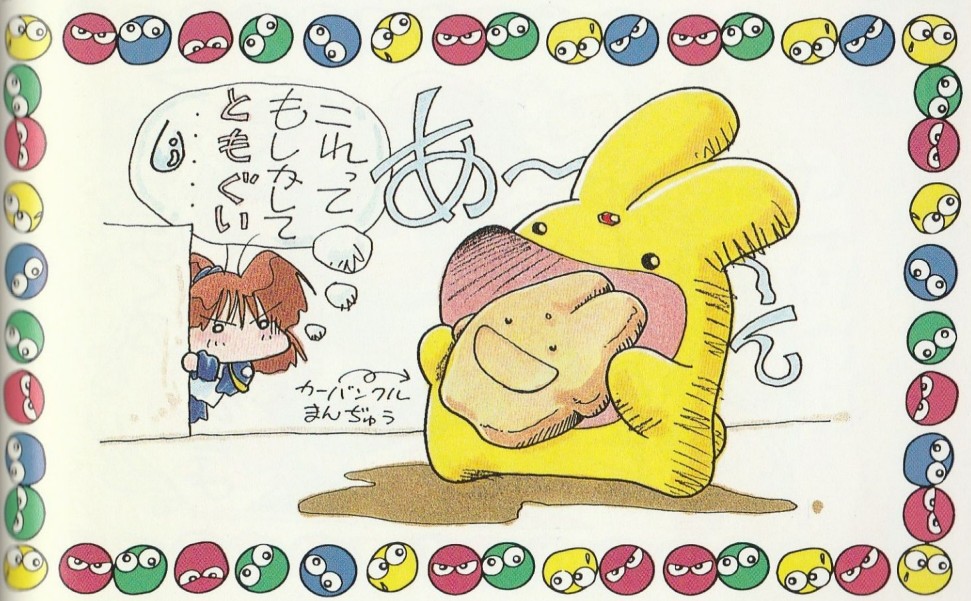


カーバンクル

元はサタンの友だちの子の方がいいと思ったらしい。だが女だったのか、今ではアルルになついている。

特徴は、ビームも出るという額の宝石だ。ちなみに体の色から、福神漬けののったカレーを連想してしまう。話す言葉はグーグーだけである。





練習モードはじめて

インキュバス

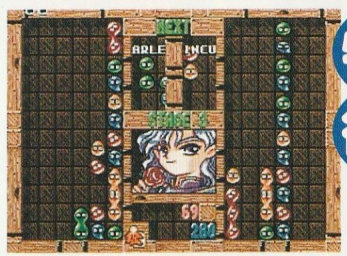
ぷよ1！ 歯の浮くセリフの似合う男

愛なしでは生きていけない？

魔族出身の愛に生きる男。キザが服を着て歩いているようなヤツ。女性に会えば横文字をおりまぜてくどきにかかるらしい。油断するとキス魔に変身するので要注意だ。

攻略のポイント

特徴 ハマると恐い偶然連鎖!!



インキュバスの特徴は左から2列目を空けてぷよを積むこと。これは完全に、偶然起こる連鎖を狙った積み方で、高さが半分以上になると左2列目にぷよを落とし始める。

かなり高い確率で連鎖を起こしてくるので要注意だ。

攻略 早いうちに連鎖を起こせ

インキュバスが自滅してくれるとラク。早いときは10秒台で自滅してくれる。

確実な勝ちを狙うなら、彼が積んでいる間にこちらが連鎖して、おじゃまぷよを落とそう。まんべんなく2連鎖を組んでいけば、相手の連鎖を阻止できるぞ。

MANZAI DEMO

練習モード

そこのかわいいお嬢さん キミはもうボクの虜さ！

アルルを虜にしようと待ちかまえていたインキュバス。

「はーい、ハニー！」

あきれ顔のアルルは、ひとこと「それで？」と突き放すのだった。

かわいそうに……

「なにぃー！ 私の美顔アタックが効かないというのか？」

動揺するインキュバス

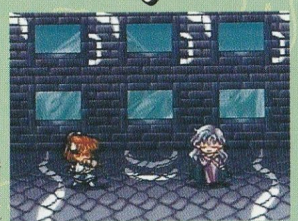
インキュバス程度の顔なら見飽きていると言い切る……あっぱれアルル！

通モード

本来の私なら18歳未満はおことわり状態なのだよ

アルル「あなた、練習モードにいた人ね！」

実は、あれは弟だったという事実(?)が判明



インキュバスは放送禁止用語を連発。本来なら18歳未満おことわりになってしまうらしい

「そ、そんなことしたら……」

アルルは真っ赤になってしゃがみこんだ

やっぱりそれじゃまずいので、ぷよぷよ地獄で精気を吸いとることにしたらしい

練習モードなれた

おおかみおとこ

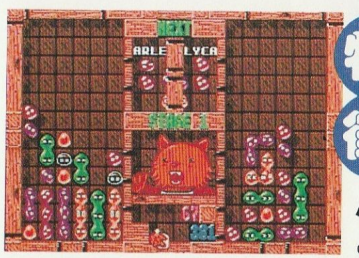
やはりイヌ男にしか見えません

その名の通りオオカミに変身する人間だ。だが、小さい目や口がどうにもかわいく、オオカミの迫力を欠いてしまっている。そのことは、本人もかなり気にしているらしい。

かわいい小心者のおおかみおとこ？

攻略のポイント

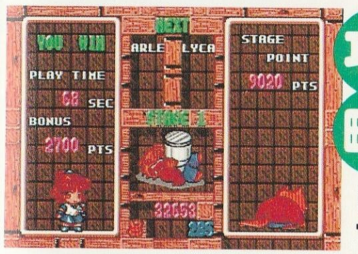
特徴 ぷよを回せない程度の腕



おおかみおとこは、フィールドにまんべんなくぷよを落としていく。

同色を集めて配置するが、回転させることができないので、消せるかどうかは配ぷよ次第。偶然2連鎖ができることはあっても、それ以上はまずできない。

攻略 まずはかる〜く腕ならし



おおかみおとこのぷよを積む速さはそれほどでもない。腕ならし程度に考えて、大連鎖の練習などをしてみるといいかも。

たとえ大連鎖ができなくても、地道にぷよを消していれば、おおかみおとこが自滅してくれるだろう。

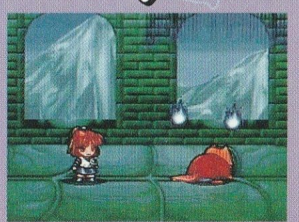
MANZAI DEMO

通モード

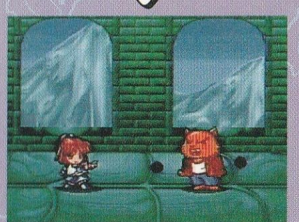
おいらはそんなに恐くないんですかねぇ〜？

お「おいらがおおかみおとこなんです。恐いでしょ、ガルル！」って自分で言うなー!!

ア「ぜーんぜん」そこら辺はわかっているから冷たくあしらっているぞ



お「グサッ！　どうせおいらは……イジ、イジ……」そりゃ激しく傷つくや



ア「そんなことよりぷよぷよするんでしょ?」お「そんなことはひどいじゃないですか！」

練習モード

おおかみおとこの正体っていったい……

おおかみおとこが月に向かって遠吠えをしている。「うぉ――ん！」

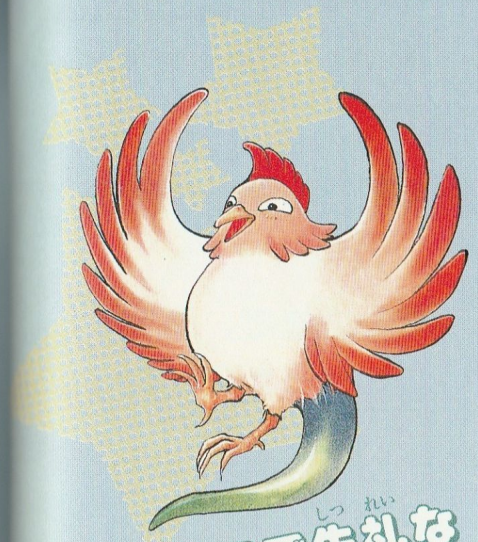
そこへアルルがやってきて「あ、オオカミが遠吠えしてる」と珍しげに見る

おおかみ「おいらの正体を知ったからには、生かしてはおけないですよ！」

困ったようにアルルは「あのぉ……顔がオオカミのままなんですけど……」

MANZAI DEMO
通モード
温泉の罠でアルルがくるのを待ちぶせだ！
アルル「ボクも温泉に入りたいなぁ～」
スキュラ「入っても、いいわよぉ～！」
スキュラ「ゆっくり入ってから勝負しようね」
アルル「うん」
やっぱり勝負するの？
30分経過
30分経過……って、そんなに長風呂すると大変なことになるよぉ。
アルル「ボクもうダメだ」
アルルをフラフラにしてから勝負しようと考えたらしいけど……スキュラもフラフラだ
練習モード
変装してまで、ぷよまんが欲しかったのかねぇ
「わん！」
ちょっと頭でっかちの不気味なイヌが現れた。
かわいがるアルル
しかし、イヌはスキュラの変装だった。アルルのぷよまんを盗むためにそこまでするか？
「ばくばくばく、ごっくん！」と美味しそうにぷよまんを食べるスキュラ
アルル「お腹が減ってるなら、このぷよぷよも食べさせてあげる」
ぷよぷよ、ショック!!

練習モード そつぎょう
スキュラ
半分イヌなので逃げ足が速い！
半分イヌで半分人間のスキュラは、人のモノを盗むのが大好き。
また、頭脳プレーを得意としていて、イヌのかぶり物で人をだますこともある。逃げ足が速いことでも有名だ。
ぷよ界では珍しい知性派キャラ!?
攻略のポイント
特徴
自滅することしばしば!?
スキュラは真ん中の2列を中心にぷよを積むのが特徴。それなりにぷよを固めるので、2連鎖程度はお手のもの。
ぷよを落とすスピードもかなりのモノだが、それが仇になって自滅することが多いのもまた事実。
攻略
2連鎖が組めれば安心
ここは、こちらも2連鎖で対抗したいところ。狙って組めれば、まず負けはないだろう。
3連鎖以上できれば、勝利はほぼ確定。連鎖ができない人は、ひたすらぷよを早く消しまくり、スキュラの自滅を待つのがよい。



練習モード そつぎょう

コカトリス

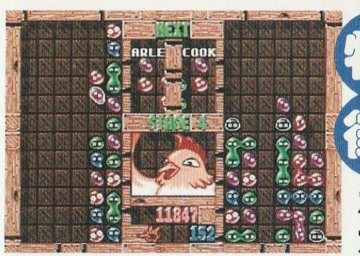
ただデカイだけじゃないんです

見ての通り大きなニワトリ。だが、普通のニワトリではなく、石化ブレスをはくおそろしい魔物なのだ。

失礼なことをいうとつつかれるので、注意しなければいけない。

攻略のポイント

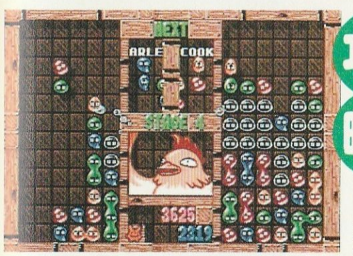
特徴 なかなかのテクニシャン



練習モードの最後に登場するだけあって、さすがにテクニシャン。左3列目を残して積み上げ、偶然の連鎖を狙う。

ぷよをちぎって確実に同色を固めているので、3〜4連鎖の攻撃が、頻繁に起こるぞ。

攻略 3連鎖以上が勝利条件!?



ここまでくると一筋縄ではいかない。できれば、相手がぷよを積んでいるうちにおじゃまぷよを降らせたいところ。

息の根を止めるには、こちらも3連鎖以上を、すばやく2回以上起こしたい。勝つのは、結構難しいぞ。

MANZAI DEMO

練習モード

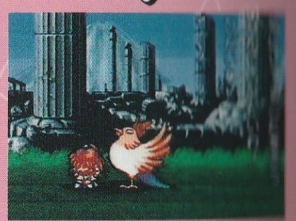
人の気にしていることを言ったらダメでしょう?

アルル「あれが最後の相手……かな?」

そうです。練習モードの最後の相手ですよ

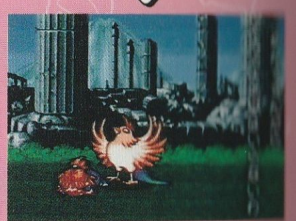
ア「そんなに太ってたら飛べないよ」

って、意外ときついこと言うねぇ



コカトリス怒ってます、かなり怒ってます。

「ククククククッ!」(訳は画面写真中)



ア「ご、ごめんなさーい!」

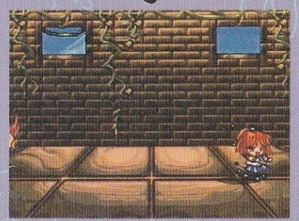
コ「コケココココッ!」(訳は画面写真中)

通モード

問答無用でアルルを襲うとは……卑怯すぎる

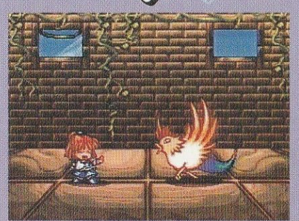
突然飛びこんできたコカトリスにアルルは、「な、なにコレ?」

それはないでしょう?



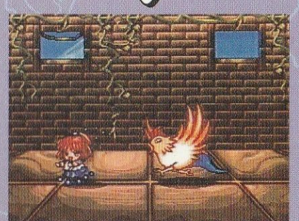
ア「いきなりなんて、ひきょうだよ!」

コカトリスがアルルを追いかけまわす!

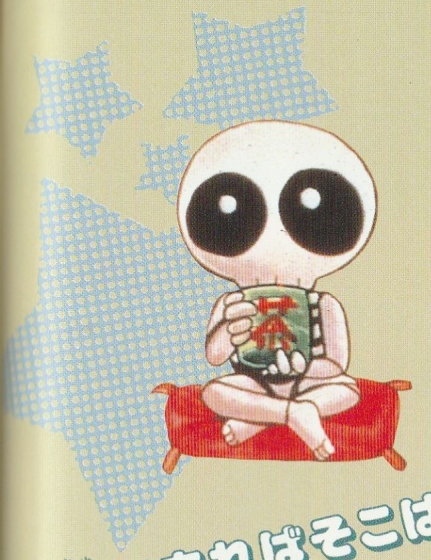


ア「ストーップ! やっぱりここは、ぷよぷよで勝負だよね?」

そうこなくっちゃ



でも、コカトリスはアルルを追いかけるのをやめないのでした。めでたし、めでたし(?)



LEVEL1 八部衆

スケルトンT

骨身にしみいる緑茶かな

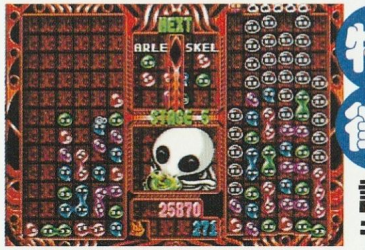
手っとり早くいえば、緑茶好きのガイコツ男。その手に持っているのは、緑茶がなみなみと入った愛用の湯呑み。どのくらい好きかというと、24時間飲み続けるほどというから驚き。

お茶があればそこはパラダイス!?

攻略のポイント

特徴

誰もが驚くその弱さ!!



彼を選択した時点で、確実に勝ちを手に入れたようなもの。ぷよを落とす速さは、ほとんどぷよ任せ。同色を固めることはおろか、ぷよを回転させることさえできない実力だ。

待っていれば自滅するが、それも時間がもったいない。

攻略

無人の野を行くが如し

彼を選んだということは、敵がいないのも同然。太陽が西から登っても負けることはほとんどないだろう。

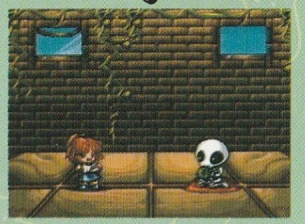
ここではじっくり腰を落ちつけて、連鎖や折り返しのテクニックを練習するといいだろう。地道にぷよを消していても勝てるぞ。

MANZAI DEMO

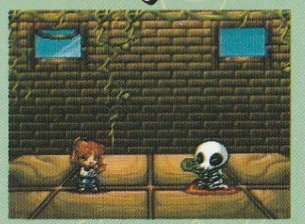
通モード

自分の好みを人に押しつけてはいけませんねぇ〜

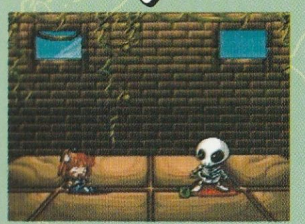
スケルトンT「春夏秋冬、やはり緑茶が一番よなぁ」



アルル「そーかな、ボクは紅茶の方が好きだよ」



スケルトンT「バカものっ！緑茶を飲め、緑茶を」



アルル「わからんヤツだな、ならばぷよぷよ地獄を通じて緑茶のすばらしさを教えてやる!!」

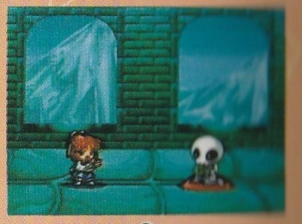
まるで、日本人（？）の鑑のような人だ

もしかしてイギリスのまわし者か？

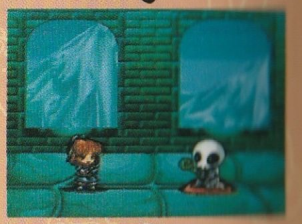
好みがあるの」

ノーマルモード

一服盛られたお茶なんか誰が飲むんだっっ！

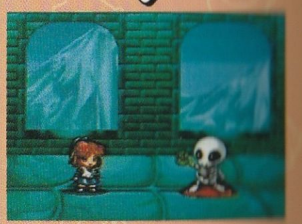


スケルトンT「まあまあ、落ちつけ、この一服盛ったお茶でも飲んでな……」



アルル「そんなとこでくつろいでないで道をあけてよっ！」

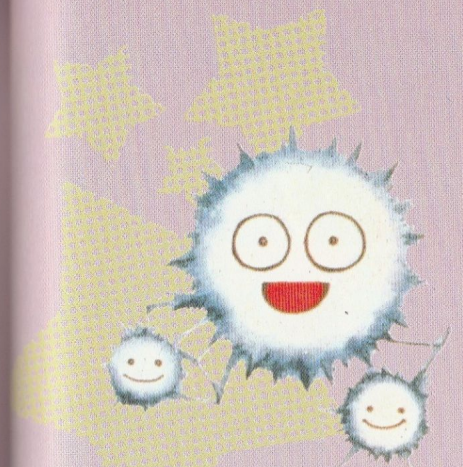
スケルトンT「オレとしたことが、ならば、いつものように攻めるまでよっ！」



はい、どいてどいて

誰がそんな危ないお茶を飲むか！　一服盛ったって言っちゃったらバレますって、普通

お茶こぼれたよ〜



LEVEL 1 八部衆

ウィル・オー・ウィスプ

その身体はメラメラと燃えているのか!?

ぼーっっとする人魂とは?

普通ならとても恐い人魂。だが、ぼーっとするのが大好きらしく、その表情も穏やかだ。

身体は常に燃えているが、ぷよに負けると消えてしまう。あとに残るのは黒いかたまり。

攻略のポイント

特徴 気づいた時には自滅に

一見、考えているかと思いきや、気が付くとぷよを高く積みすぎ、自滅するというのが大きな特徴。

早いときには10秒台で自滅する、なんてこともしばしば。おじゃまぷよが落ちてくれれば、そのスピードはさらに増すだろう。

攻略 果報は寝て待て!!

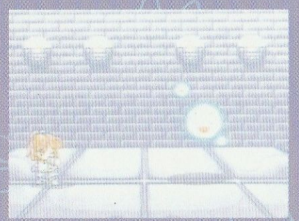
あまりの自滅の早さに、こちらはぷよを積む暇も与えられないかも知れない。

とりあえず、許される時間の中で、連鎖を練習するなりして楽しもう。もはや相手をするのも面倒な人は、彼(?)が自滅してくれるのを待ってもよいだろう。

MANZAI DEMO

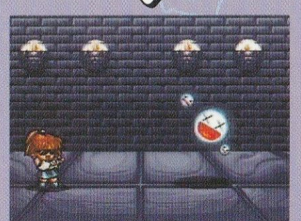
通モード

魂ってそーんなにまぶしかったりするの?



「ぼおっ!」突然光りだすウィスプ。なんでそんなに光るのだろうか?

ア「まぶしいのだったら負けないぞ。えいっ、ライト!」サングラス着用



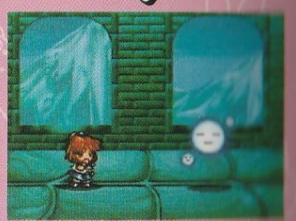
ウ「まーいがぁ〜」まいったということらしい? 目がバッテンになってるぞ

ア「今のはボクの勝ちだね。でもほんとの勝負はこれからだよ!」勇ましいアルルだ

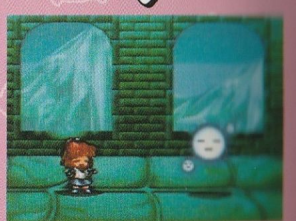
ノーマルモード

魂ってなーんにも考えてなかったりするの?

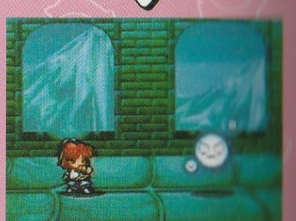
ふわふわ浮いて気持ちよさそう。なんか黙って通してくれそうな気がするんだけど……



「ずいぶん気持ちよさそうね」とウィスプに見入るアルル。やっぱりそう見えるよね



ア「ふふっ。でも、おかしな顔。なーんにも考えてないって感じ」そんなこと言ったら…



ウィスプ「ぼおっ!」ア「きゃっ。怒った」ほぉら怒りだしちゃったじゃないか

LEVEL 1 八部衆

スキヤポデス

足が大きければ背も高くなるのか？

その足で蹴られれば痛いって！

大きな一本足の魔物。実は、その大きな足にコンプレックスを感じているらしいのだ。決して笑ってはいけない。怒らせたら三十文キックが飛んでくるぞ。そりゃ痛いに違いない。

攻略のポイント

特徴 確実にぷよを消す堅実さ

ぷよを積むスピードはさほどではないが、ぷよを回したりちぎったりして確実に消してくるタイプ。

そのため2連鎖が起こることも多く、多い時には3～4連鎖が起こることも。自滅することは、まずないキャラだ。

攻略 早めに連鎖して勝利を!!

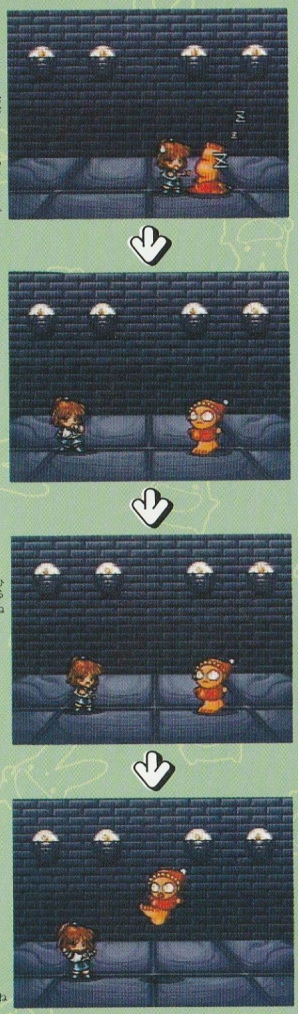
ぷよを積むスピードが遅いところにつけこみ、早めに連鎖を決めて、相手のぷよをおじゃまぷよで埋めてしまおう。

相手のペースに合わせてプレイしていると、確実にこちらの方の分が悪くなるので注意しよう。

MANZAI DEMO

通モード

逆さで寝るのってどんな感じなんですかねぇ？



なにやら大きな足が見えるぞ。「ZZZ……」と誰かの寝息が聞こえてくる！

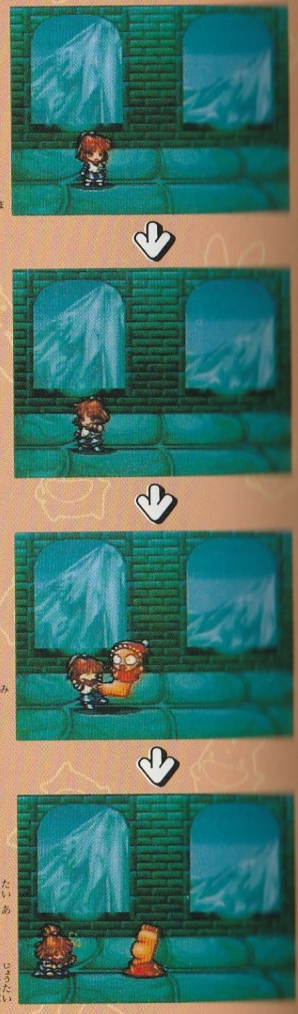
「う～ん、うるさいな。昼寝のじゃまだ」と起きあがったのは逆さのスキヤポデス

ア「昼寝？　でも、どうして逆立ちしながらなの……？」深い意味はなし

ス「どんなかっこで寝ようと、ボクの勝手だ。じゃまをしないようこてんぱんにしてやる」

ノーマルモード

あやうしアルル！　この危機を乗り越えられるか



「ちょおぉーっと、待てぇーいっ！」とどこからともなく声が聞こえてくるのだ

アルル「えー、どこ？　どこにいるの？」と必死にまわりを見まわすが……

スキヤポデス「見よ！　究極奥義・すぺしゃるわんだふりゃあ三十文きぃぃぃっく!!」

ほとんど体当たり状態のキックに、アルルもスキヤポデスもヘロヘロになっております

LEVEL1 八部衆

トリオ・ザ・バンシー

見た目は若いが歳はとっている

アンデッドの3姉妹。とても若く見えるが、3人とも100歳前後の年寄りである。

その声はといえばひとりでも強烈なのに、3人で集まって話すのでかなりうるさいぞ。

バンシーが3人寄ったらかしましすぎる

攻略のポイント

特徴

3連鎖以上もしばしば

テクニックで見れば、回転、ちぎりもできないキャラ。でも頭がよくてスピードが速く、うまいことぷよを積み上げて連鎖を起こしてくるのが大きな特徴だ。

2連鎖はあたりまえ、3連鎖以上もしばしば起こしてくるので注意しよう。

攻略

初心者にとっては難関!!

初心者にとってはかなりの強敵になることだろう。最低でも2連鎖は組めなければ、勝つことも難しい。

ただ、自滅することも少なくないので、どうしても勝てない人は、とにかく消して彼女らの自滅を待ってみよう。

MANZAI DEMO

ノーマルモード

3人でもひとりでもうるささは変わらない!?

バンシー「きぃ〜。かぁ〜。ぴぃ〜」自己紹介でもしているのかな?

アルル「あっ! ずっるーい、3対ーなんてありなの?」なるほどずるいや

バ「うきゃあぁぁ! うみゃあぁぁ! くびゃあぁぁ!」う、うるさい!!

ア「わ、わかりました。ありでいいですぅ〜」あまりのうるささになんでもありだな

通モード

話しかけてるのに無視とはけしからん!

バ「きぃきぃ。かぁかぁ。ぴぃぴぃ。」3人そろってないしょ話してるらしい……

ア「ちょっとムシしないでよぉ〜。なんとか言ったらどうなの!」しまいにはチョウ?

完全にアルルをムシするバンシーに……「バカにしてんの? こーなったら勝負よ!」

指さしてアルルはキメるが……。ケラケラ笑い出すだけのバンシーにがっくり

通モード

確信はないけれど本当にここにいるんだね

ア「ここにいる？」そうそうここにいるんだよねのみが。わかるかなぁ～？

ア「おおっ！　確かにそこにいるっっ!!」のみも期待に胸ふくらませている（たぶん）

ア「……みたいだねぇ」のみも「ほらいた」ってうれしそうだねぇ～（たぶん）

ア「んっ、いるいる。これは本当にいるよ」いるのがわかったらぷよぷよで勝負だ。

ノーマルモード

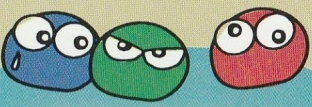
とにかく気づいてあげてちょーだいっっ！

アルル「あれー！　誰もいないやぁ」そのそばではのみがぴょんぴょん意思表示中

ア「もしもぉーし！」依然と続くのみの意思表示。ちょっと高く跳んでみたりもするが…

ア「だったら今のうちに……」そろそろ気づいてあげたらどうなの？

耐えきれずにアルルに体当たりするのみ。ア「うあぁぁっ！」しょうがないねぇ



LEVEL1 八部衆

のみ

かなり自己主張が激しい

その姿はよくわからないが〝のみ〟である。小さい分、自分の存在をアピールする自己主張が激しい。気づかないでいると攻撃してくるので、できるだけ探してあげよう。

うっかり足で踏んでしまわないように！

攻略のポイント

特徴 とりあえず消すタイプ!?

キッチリ固めて、キッチリぷよを消してくるタイプ。連鎖を狙っている様子はないのだが、積み上げていった結果、偶然に連鎖が起こるというケースがよくあるので注意。

ぷよを落とすスピードはなかなかのもの。

攻略 2連鎖連発すれば楽勝

2連鎖が組める人なら、さほど苦戦せずに勝てる相手といえる。

連鎖が組めなくても勝機は十分にあるが、相手におじゃまぷよを落とせれば、なおのことラクに勝つことができる。おじゃまぷよは連続で落とそう。

お客さん冷やかしは
りまーすなのー

LEVEL1 八部衆

ももも

商売ができればそれでいい

通信販売を得意とするももも族の出身。リュックの中には商売道具が詰まっていて、それを売り歩いている。商売のこと以外真剣に考えられない性格で、商売が生きがいなのだ。

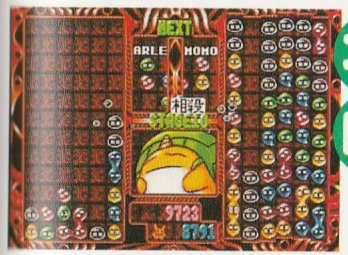
攻略のポイント

特徴 考えて積んでいるのだが

右3列中段までは何も考えずにすばやく積み上げ、それからじっくり考えてぷよを消すというパターン。

とはいえ、特に大連鎖などの心配はなく、とりあえず消せるぷよだけを消しているという感じ。スピードはそこそこ速い。

攻略 焦らずマイペースで勝負



特に有効な攻略法があるというわけでもないが、とりあえず2連鎖を連発できれば勝てる相手といえる。

4連鎖ぐらいが決まれば、勝負はほとんどこちらのもの。勝手に自滅してしまうことも珍しくないので、苦労はしないだろう。

MANZAI DEMO

ノーマルモード

お店を開くかたたむかをかけて勝負だ！

ももも「ん〜、いらっしゃ〜い。なに？」

アルル「あっ、いや。ボクはお客じゃ……」

も「ひやかしはダメ。商売のジャマっ」

こんなところでも商売するんだね

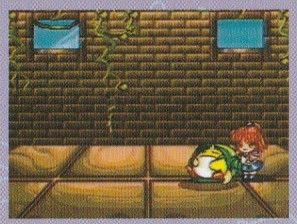
ア「ジャマはどっちだよ！　こんなところにお店を出すなんてえ」

強気に出るアルル

も「じゃあ、ももも族のおきて、ぷよぷよで勝負！　あなたが勝てば、店たたむよ」

通モード

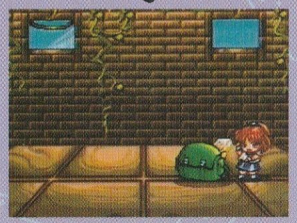
ぷよぷよ地獄のお礼ってどういうことなの？



も「う〜ん、う〜ん」

ア「重たそうだね。手伝ってあげるよ」

えらいぞアルル！



も「なんて親切。お礼ににこのぷよまんを…」

ア「いいよ。ボクそんなつもりじゃ……」

も「なんて奥ゆかしい。じゃあ、このぷよぷよ地獄は？」

ア「ぷよぷよ地獄？」

も「ひと味違うの。さぁ、どうぞ！」

アルルは嫌がって後ずさってる

LEVEL1 八部衆

バロメッツ

頭から花を咲かすヒツジ

一応、半草半獣のモンスター。性格は臆病で痛いのを嫌う。だが、ぷよに勝つと頭の花を咲かせるおちゃめさんでもある。ときどきヒツジのくせに「モー」と鳴く。

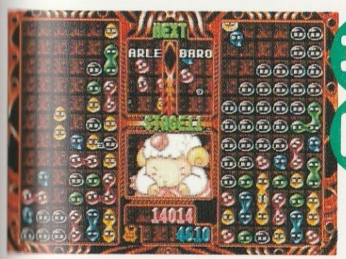
赤い実の中からこんにちは！

攻略のポイント

特徴 レベル1では強い方だ!!

右の3列を中心にぷよを落とし、中段くらいにさしかかるとぷよを消しにかかる。積み方も、ぷよを回したりちぎったりして同色を固めるため、3連鎖以上が起こることもよくある。計算外の連鎖とはいえ、腕前は、なかなかのもの。

攻略 こまめに連鎖を起こそう

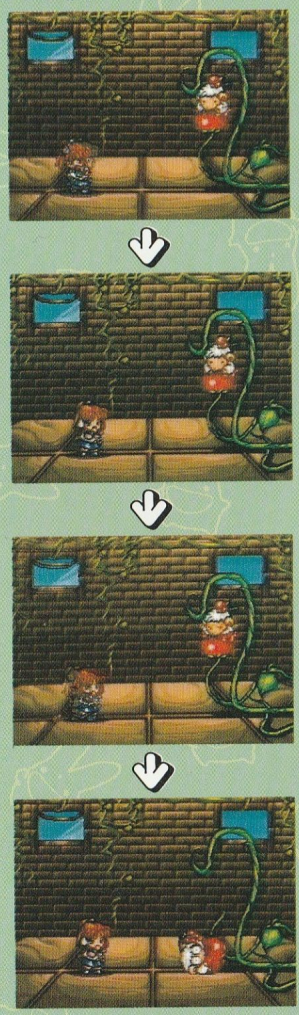


とにかく偶然の連鎖が恐いので、序盤におじゃまぷよをちょくちょく降らせるようにしよう。3連鎖なら連続2回、4連鎖以上なら、1回で致命傷を与えられるので、フィーリングでもよいからしっかり連鎖を組んでおこう。

MANZAI DEMO

通モード

おおっ！ あやしい植物のような動物が現れた

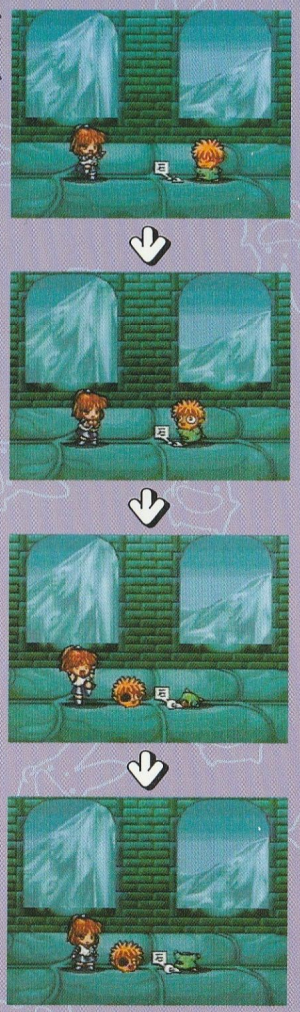


ノーマルモード

なんて言ってるのか全然わかりません

通モード

本当に身体がバラバラになってしまった！



ノーマルモード

目玉が落ちたぐらいで騒いちゃいけない

腐っているので壊れやすくなってます！

LEVEL1 八部衆

ミニゾンビ

かわいいけれどやっぱりゾンビ

その名の通りゾンビのミニバージョン。

目や首がよくとれ、まわりに迷惑をかけている。動きがチマチマしていてかわいい感じはするけれど、ゾンビはゾンビである。

攻略のポイント

特徴 つかみ所のない戦術!?

ミニゾンビは、とりあえず左から3列目を中盤まで積んだあと、他の列に高くぷよを積み上げて消していくという戦法をとる。

とくに連鎖を狙っているようなそぶりはなく、どちらかといえば消せるモノから消してる感じだ。

攻略 油断せずに対戦しよう

とくに注意することはないが、序盤で2連鎖、3連鎖を出せれば、自滅を誘うこともできる。

ただ、勝負に時間がかかると、偶然に連鎖を連発してくることがあるので注意。油断しないで挑めば、勝つのは難しくない相手だ。

LEVEL2 六歌仙

パノッティ

いたずらが大好きな
ワンパク小僧！

魔笛を吹けば人が踊りだす

魔笛を使っていたずらをする小人。まだ子供なので、ひとりを操るのが限界らしい。人を驚かせることが好き。ぷよに負けると、じだんだを踏んでくやしがるぞ。

攻略のポイント

特徴 ゲーム中最高の自滅王!!

どうやら高く積んでしまうのがクセらしく、何も考えずにぷよを積んでしまう。そのため、こちらが相手をする間もなく10秒台で自滅、というパターンがかなり多い。ただ、偶然の大連鎖が決まることもたまにあるので注意しよう。

攻略 とりあえず戦おう

基本的には、マイペースで積んでいれば自滅してくれる。かなりの高得点が期待できるので、少しでも早くケリをつけたい人は、とにかく早くぷよを消すことを心がけよう。

たいてい1万点以上はゲットできるぞ。

MANZAI DEMO

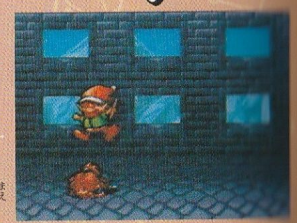
ノーマルモード

パノッティは芸術のわからない人間がきらい！

アルル「なにこれ？うっとーしいなぁ～」パノッティの笛は音符が飛びだすらしい？

パノッティ「失礼な！ボクの笛の音だぞ」結構いい曲のような気もするが……

ア「これが？　ハエが飛んでるみたいにしか見えないよぉ～」ハエはもっと速く飛ぶ

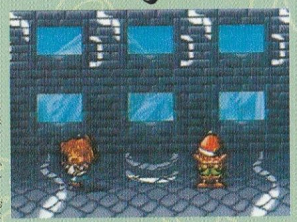


パ「なにい？　お前みたいな芸術のわからないヤツなんかこうだ！　こうだ！」

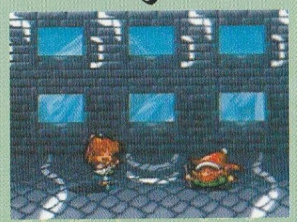
通モード

魔笛を吹けば人が突然踊りだすらしい……

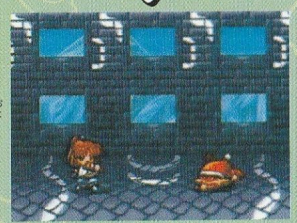
ア「うっ！　このメロディーは？　あっー」かなりおかしな踊りを踊りだした



パ「この魔法の笛の音を聞くと、マヌケな踊りをせずにはいられないだろー！」



ア「いやだー！　こんな踊りは！　きゃー」パ「あはははは！　なんてマヌケなんだ」



ア「あ、音がやんだ！　今のうちにぷよぷよ地獄になだれこむしかないっ!!」

LEVEL2 六歌仙

うろこ さかなびと

うるんだ目がかわゆい美少女系

セリリという名の人魚である。

美少女系のキャラなのに被害妄想の気あり。人に会えば、自分をいじめにきたと思いこむため、友だちが全然できないらしい。

被害妄想がなければ仲良くなれたのにね

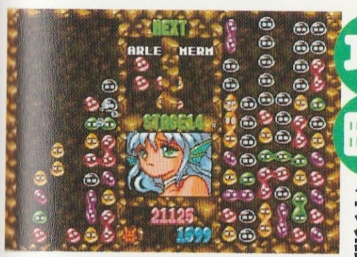
攻略のポイント

特徴 連鎖が決まるとやっかい

基本的には同色をまとめて落とすタイプ。左から1列目、右から3列目を空けておくことが多い。

かなりきちんと同色をまとめているため、連鎖が始まるとちょっとやっかい。3連鎖以上を決めてくることもよくあるぞ。

攻略 連鎖は大きく早めに!!



連鎖が組めない人には強敵。ここでつまずく人も多いことだろう。

決定打を与えるには、4連鎖以上が必要だろう。相手の連鎖が始まらないうちに、こまめな連鎖か3連鎖以上の連発で相手のぷよを埋めてしまおう。

MANZAI DEMO

ノーマルモード

あのね、いじめにきたわけじゃないんだってば

さかなびと「あなた、私をいじめにきたのね」

会った人に、いきなりそれはないでしょ

アルル「え…いや…」

これは、なにを言っても聞くわけがないという状態ですな

さ「そうよ、そうに決まってるわ！ ひどいわ！ 私なんにもしてないのにぃ」

アルル「このコってこの手のタイプだったのかぁ～」

すごい被害妄想だ

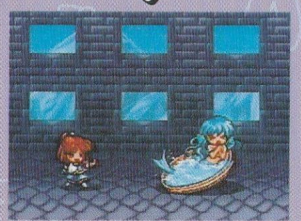
通モード

だから、本当にいじめにきたんじゃないんだって

さ「あなた、私をいじめにきたのね？」

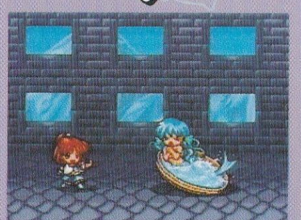
やっぱりそうくるか？

ア「えっ？ 違うよ」



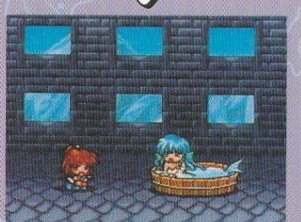
さ「そうよっ！ そうに決まってるわ」

ア「まあまあ、落ちついて」



さ「こないでぇっ！ きたら泣くわよぉ」

ア「じゃあ、どうしろっていうのー？」



さ「ぷよぷよ地獄で勝負してっ！」

ア「な、なにゆえ？」

そういうオチですか？

LEVEL2 六歌仙

のほほ

のんびりしてるけど
れっきとした商人だ

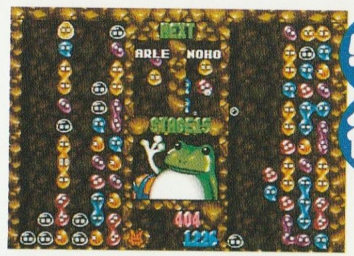
なぜか蹴まりを持つカエル

ただのカエルではない。広島弁を話し、商売をするカエルなのだ。

なぜか蹴まりを肌身離さず持ち歩いている。性格は名前の通り、のほほ〜んとのんびりしているぞ。

攻略のポイント

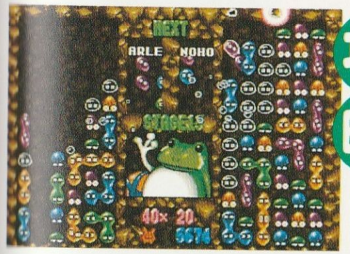
特徴 レベル2最強の雄（オス）



かなり特徴のある積み方。右から順に、3列目を一気に積んでしまうのが大きな特徴。スピードも速い。

同色をきちんとまとめるため、連鎖が起こった時は脅威的。4連鎖、5連鎖は当たり前のように起こしてくるぞ。

攻略 断続的な連鎖を!!



積み方の性質上、大連鎖を起こしてもあまり効果はない。のほほが右の3列にぷよを積んでいるうちに邪魔をするか、のほほより早く、3連鎖以上を連続で出したいところ。相手が連鎖を始めたら、熟練者でないかぎり勝てないだろう。

MANZAI DEMO

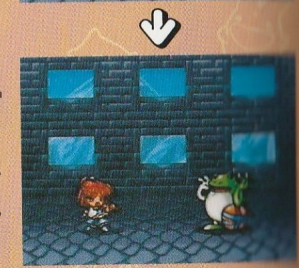
ノーマルモード

舌をベロベロさせるのはなぜなんだろう?

のほほ「のっほっほ」
アルル「それー、なんのまね?」
意味はあるのか?

の「のほほっ!」
おまじないか、その類なのかもしれない。本当かな?

ア「もーバッチイな」
あんまり舌を出し入れしているのを見るのは、気持ちよくない



の「ほっといてっ!
うるさいコは、きらいじゃっっ」
ほっとけって言っても

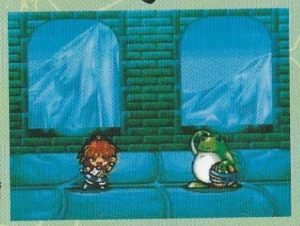
通モード

思い出し笑いをするなんてエッチな証拠だ!

の「ふふっ、ふはははははは」
ア「なっ、なに? いきなりぃ〜」

の「のほほっ。ヒ・ミ・ツ!」
ア「気になる何で笑ってたの? 教えてよ」

の「ダメっ!」
ア「ケチっ!」
いきなりテンポの早い会話に……



の「ちょっとだけ教えちゃる。ぷよぷよ地獄」
ア「なぜ、ぷよぷよ地獄で笑う?」

ノーマルモード

どっちと勝負しても同じなんじゃないの？

顔はニコニコ笑っているし、元気に2匹で飛び跳ねてるし、楽しそうだねぇ～

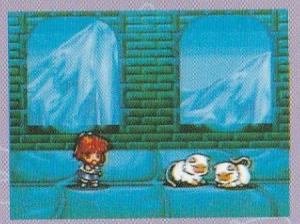
ア「わぁ～ふたごだ」どこら辺でふたごだとわかったのかな？ ネコって似てるからね

ケットシー「さぁ、勝負にゃあ」ア「い、いいけどぉ。どっちと？」

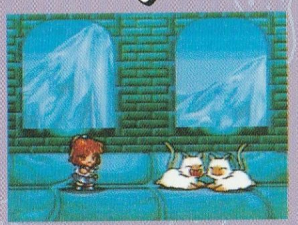
ケ「あたしだにゃん。あたしだにゃん」ア「どっちなんだよ」2匹一気にやっつけろ

通モード

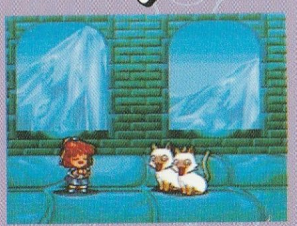
そんなところで意気投合するとは……ねぇ



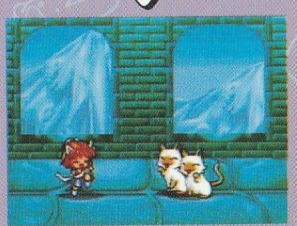
ケ「寒いのはきらいだにゃん」ア「うんうん、ボクも寒いのはイヤだ」



ケ「でも、眠るのは大好きだにゃあ」寝る子は育つっていうぐらいだからね



ア「そうそう！ 眠っているときは幸せだよねぇ～」そんなもんです



ケ「あなたとは気が合うにゃあ。一緒にぷよぷよするにゃん」やっぱりか……

ケットシーの仕事は食う寝る遊ぶ!?

LEVEL2 六歌仙

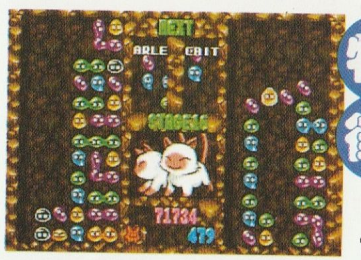
ふたごのケットシー

双子の得意技は以心伝心

双子のシャムネコ。闘争心などなく、毎日食べて寝て遊ぶことに大忙しだ。ただ、双子だからか2匹いても同じことしかしない。それを以心伝心と言っていいのだろうか？

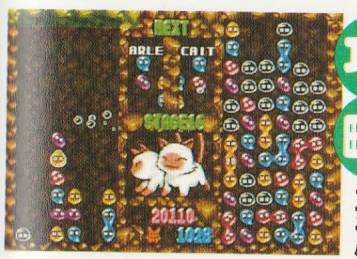
攻略のポイント

特徴 こまめな連鎖が恐ろしい

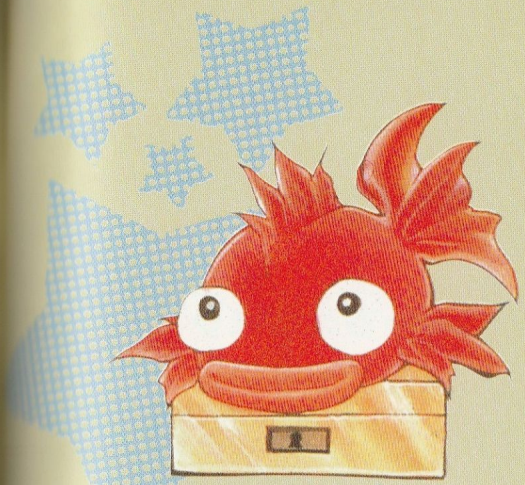


右2列にぷよを積んだあと、左2列と3列目を中段まで埋め、最後に残りにとりかかるという積み方。臨機応変な対応もし、ぷよが消えるところから消し、連鎖を起こすこともある。2～3連鎖くらいを頻繁に起こしてくるぞ。

攻略 要所でおじゃまぷよを!!



相手が右2列を積んだくらいから、ぽつぽつ連鎖でおじゃまぷよを降らせると効果的。特に相手が手詰まりになっているときがチャンスで、うまく連鎖できれば自滅を誘うことができる。要所要所でしっかり連鎖を決めよう。



LEVEL2 六歌仙

ふふふ

いつもニヤニヤ現金商売！

一応、金魚なのだが不気味な魚といった感じだ。「ふふふ」というあぶない笑いをもらしながら商売をしている。

どうやら笑いで気さくさを出そうとしたらしい。逆効果だってば。

キメのポーズは斜め前45度からのふふふ

攻略のポイント

特徴 かなり個性的な積み方

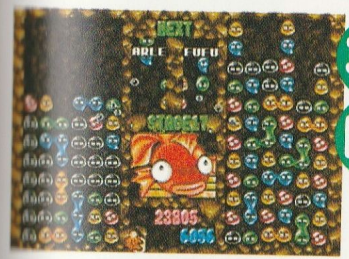
基本的には、真ん中の2列を中盤まで埋めたあと両端の列を埋め、残りの2列でぷよを消していくという積み方。

その性質上、大連鎖が起こることは滅多にない。また、最速1ケタで自滅することもあるぞ。

攻略 マイペースな対応でOK

地道に消していっても勝算あり。2連鎖をちょくちょく決めることができれば、カンタンに自滅を誘うことができるだろう。

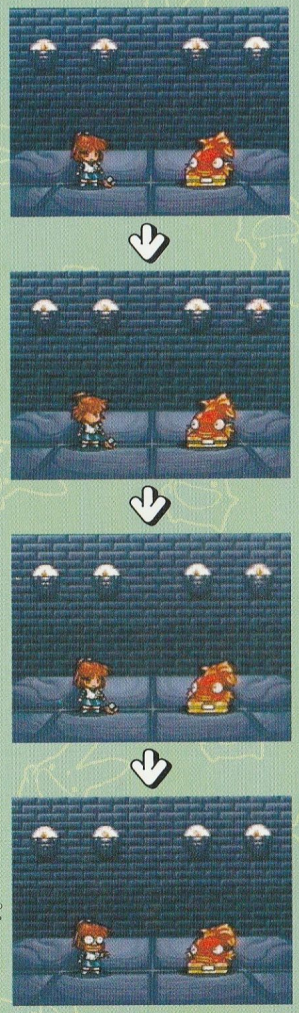
3連鎖以上をしっかり決めれば、ほとんどこちらの勝ち。力まずに、軽い気持ちでぷよを消していこう。



MANZAI DEMO

通モード

自分のマネをされるのはいやらしい



ふ「ふっふっふ、買うのねぇ？」
ア「買わない……」
アルルの持つモノは？

ふ「ふっふっふ、なにを売るのかなぁ？」
ア「なにも売らない」
首をフリフリ

ふ「じゃあ、なにしにきたのねぇ？」
ア「なにをしにきたんでしょう」

ふ「マネは許さないのねぇ！」
アルルはふふふの面をつけ……目が出てる！

ノーマルモード

きたら行く、きたら行くこれがすべてなのだ

ふふふ「ふっふっふ、きたのねぇ？」
アルル「きたけど…」
不安そうなアルル

ふ「ふっふっふ」
ア「な、なあにぃ？」
あの笑みは、絶対なにか企んでいる

ふ「ふっふっふ、行くのねぇ？」
ア「どこへぇ？」
主語はどこ？

ふ「ふっふっふっふ」
かなりイっちゃってます。変なことされなきゃいいけど

LEVEL2 六歌仙

マミー

ミイラの生前は格闘家!?

包帯が絡まっているが普通のミイラだ。ひとつのことにこだわったりするが、次の瞬間激しく忘れたりもする。
実は、生前は格闘家だったらしく、ミイラになっても気を操るぞ。

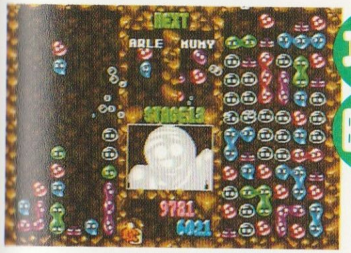
だれか包帯きれいにまいてあげて下さい

攻略のポイント

特徴 強いも弱いもぷよ次第!?

マミーは、はじめに右2列目に積み、次に左1列目、さらに右1列目と積んだあと、残りの3列をまんべんなく埋めていくという特徴を持っている。
配ぷよによっては大連鎖もあり得るが、自滅することもしばしばだ。

攻略 こまめに連鎖しよう



こまめな連鎖を心がけていれば、かなりの確率で勝つことができる。3連鎖以上続けて出せればまず勝利は確実。
追い詰められてもねばって頑張れば、相手が自滅してくれることもあるので、最後まであきらめるな!!

MANZAI DEMO

ノーマルモード

包帯がからまりまくりで情けないミイラ

マミー「おおっ、これはいいところに!」
アルル「なに、どうしたの?」

マ「包帯が絡まって動けないんだわさぁ〜」
絡まっているというよりもほどけかかってる

ア「カッコわるう〜」
本当。包帯が絡まってるミイラなんて見たことがないよ!

マ「むっ、これでOKだわさっ!」
怒りにまかせて包帯をぶっちぎってしまった

通モード

スーパーサ○ヤ人もビックリのオーラだ!

マ「はあぁぁっ!」
ア「すごい! 戦っていないのに、なんて気なのぉ〜」

マ「こんなのまだまだ序の口だわさ。はぁ!」
ますます大きな気が吹きだした!

ア「あっ、気がすっぽぬけた……」
シュンって感じで消えてしまう

マ「ま、まあよくあることだわさ。気をとりなおして勝負だわさ」
勝負へ突入だ!

LEVEL2 延長戦

アウルベア

こちとらチャキチャキの江戸っ子だい!?

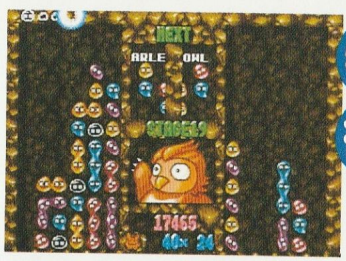
アウルベア訳すとフクロウグマ

頭がフクロウで身体がクマ。鋭いツメがとても攻撃的だ。性格も好戦的で暴れん坊。

会話がべらんめぇ口調なので、どうやらチャキチャキの江戸っ子らしい。

攻略のポイント

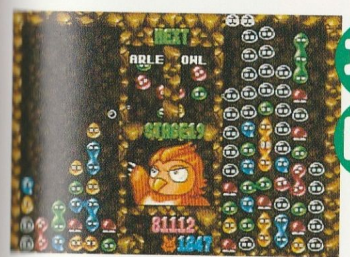
特徴 とらえどころがない!?



アウルベアはレベル2の延長戦に登場。ノーマルモードでお目にかかることは滅多にないはず。

積み方は臨機応変で、配ぷよによってかなり変わってくるのが大きな特徴。こまめな連鎖が得意なので注意しよう。

攻略 矢継ぎばやの連鎖で対抗



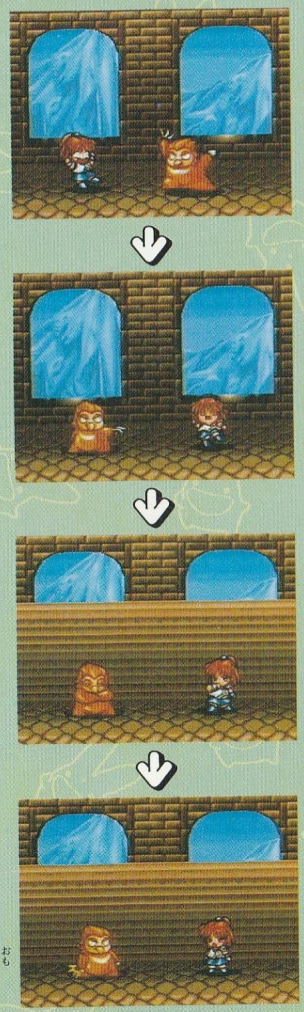
こちらも早く組み、こまめな連鎖で対応しよう。できれば連鎖の手数を多くし、半分は相殺されることを覚悟して勝負だ。

とにかくおじゃまぷよを多く降らせて、相手のフィールドを埋めてやろう。中級者なら勝てるだろう。

MANZAI DEMO

通モード

体当たりで柱が倒れるなんてよほどのことだよ



ベア「オラオラオラオラオラオラァ……！」

アル「あうぅあうぅあうぅあうぅ……」

ベ「よくよけたな。だがそこまでよ、オレさまは相手の心を読むことができるんだからな」

ア「ず、ずるいよ～」

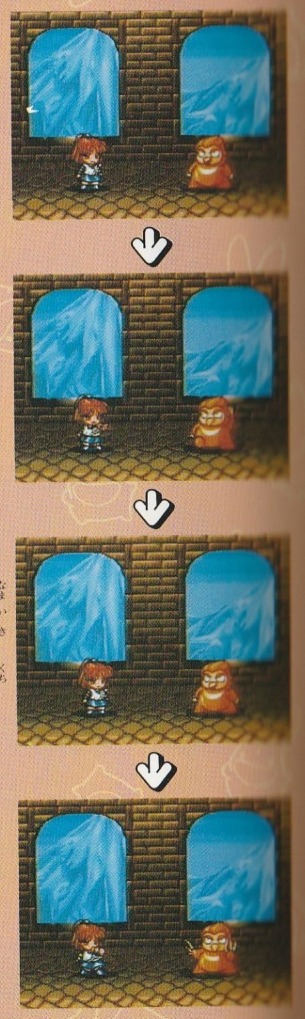
ベ「そうかそうか、お前はぷよぷよ地獄で勝負したいのか！」

ア「そんなこと思ってないよぉ～」

ベ「えーい、つべこべぬかすな。ゆくぞ！」

ノーマルモード

オレさまのするどいツメで倒してやるぅ～！



ベア「ここへきてしまうとは運のないヤツ」かなり悪役が板についてるって感じぃ？

ア「あぶないよっ！乱暴だなぁ～」ツメを振りまわして威嚇するアルベア

ベ「生意気な口をたたきおってぇ～！」そのセリフは悪代官そのもの……

ベ「オレさまのツメで、ぷよぷよ地獄の花と散れいっ！」時代劇マニアと見た

LEVEL3 五人囃子

さそりまん

メチャメチャ腰が低いキャラ

サソリのイメージを一変させてしまったのがこのさそりまん。腰が低く、誰にでも下手に出るというところがうさんくさい。加えて、大阪弁で話すから、更にうさんくさい。

なにわの商人……ではありません

攻略のポイント

特徴 2連鎖なら狙って組むぞ

真ん中の2列を中心に、まんべんなくぷよを配置して消してくるのが特徴。2連鎖なら狙って組んでくるところは、さすがレベル3。ぷよを落とす速さはまぁまぁ。大連鎖することも少なく、消せるぷよから消してくるぞ。

攻略 スピードについていこう

ここまでくると、ぷよの落ちる速度がかなり速い。それについていければ決して勝てない相手ではないぞ。初心者には難しいかもしれないが、狙って連鎖を組めればベスト。断続的に組んでいけば、かなり楽に倒すことができるだろう。

MANZAI DEMO

ノーマルモード

腰は低いけど、やっぱり勝負は勝負だ！

さそりまん「や、あんさん。よぉここまでこられましたなぁ」

アルル「キミは確か…さそりまんだっけ？」懐かしげに話してる場合じゃないって

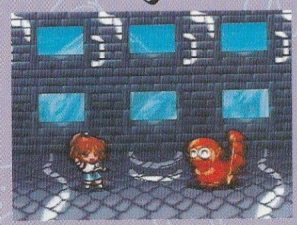
さ「いやぁ～、おぼえとってくれたんですかぁ～。うれしいなぁ」ほんとにうれしそう？

さ「さて、お疲れのとこ恐縮ですけど、わてと戦ってもらいます。ほないきまっせー！」

通モード

進んでいいって言ってるのに勝負すんの？

ア「あ！　久しぶり」さ「こりゃどうも。あいかわらず儲かってるようで、結構ですな」



ア「そ、そうでもないんだけど……」おいおい！　強気でいこうよ

さ「あんさんがお強いのは、ホンマようわかってます。さあ、お先にお進みください」

ア「いいの？　でもなんか物足りないから、やっぱり勝負だ！」さ「そんな殺生な!!」

LEVEL3 五人囃子

サムライモール

時代劇好きが高じてサムライに

ヨロイを着たモグラ。武士道を貫き、心も身体もサムライである。

だが、そんな硬派なモグラなのに、なぜかルールーのファンクラブの会員だったりする。それでもサムライか？

虫けらにも一寸の魂 モグラにも武士の魂

攻略のポイント

特徴 着実に消す堅実タイプ

どこか1列を残してぷよをまんべんなく積むのが特徴。連鎖などはあまり狙わず、消せるところから着実に消してくるぞ。

かなり低い確率だが、偶然に起こる連鎖には注意。スピードが速いだけに、かなり手痛い状態になるぞ!!

攻略 連鎖ができれば勝ち!?

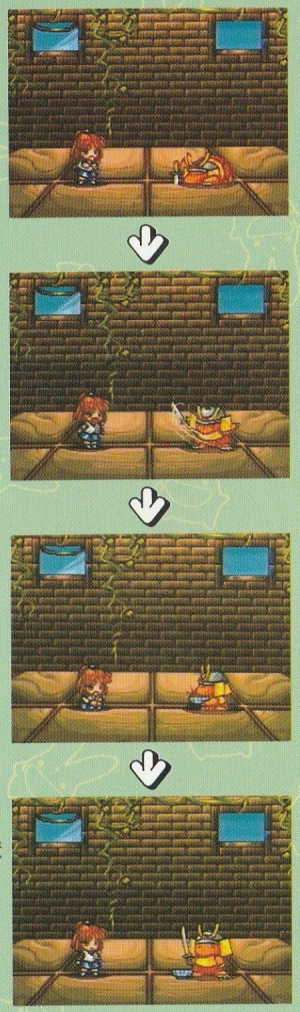
できれば、連鎖を組んで早いうちに勝負を決めておきたいところ。2連鎖でも、連発できれば勝算は高い。

着実に消してもよいが、同じ状況では偶然の連鎖に見舞われて、勝機を逃すことも。レベル3ではそんなに強くないほうだ。

MANZAI DEMO

通モード

もぐらの主食って人の声だったんですか……



ア「どーしたのぉ？」
サ「腹が減ってるでござる。すまぬが大声を出してもらえぬか？」

ア「べつにいいけどぉ。わあっっ！」
この後サムライモールがなにかを斬る……

サ「ばくっ、もぐもぐ。うむ、おぬしの声はなかなか美味でござるな」
声……ですか？

サ「腹ごしらえもすんだでござるし、さっそく勝負とまいろうか」
ア「……」

ノーマルモード

浮き世の義理で勝負ってどういうことなの？

サムライモール「拙者はサムライモール。武士でござる！」
アルル「そうですか」

サ「おぬしの名は？」
ア「ボク？　ボクはアルルだよ！」
無邪気に答える

サ「おお！　おぬしがそうでござったか？」
サムライは女、子供に優しくしなきゃ（？）

サ「おぬしには恨みはござらぬが、これも浮き世の義理。いざ、尋常に勝負されよっ！」

LEVEL3 五人囃子

ハーピー

一度歌い出したら誰にもとめられない

ハーピーの歌はジャイ○ン並？

一見天使のようだが天使じゃない。それがハーピーだ。歌がとにかく大好きで、人の迷惑もかえりみず歌い続ける少女。その下手さはジャイ○ンに匹敵するというから恐ろしい。

攻略のポイント

特徴 強そうで弱いキャラ!?

とりあえず両端にぷよを配置し、残りをまんべんなく埋めて、消せるところから消していくという相変わらずのハーピーパターン。

偶然できる連鎖は恐ろしいが、自滅することも少なくない。強そうで弱い（？）キャラだ。

攻略 2連鎖の連発で対応

とりあえず2連鎖が断続的にできれば勝算あり。

ハーピーが両端を埋めたら、連鎖をしておじゃまぷよを降らせよう。そうすれば、彼女の自滅を誘うことができる。ただ、先にも触れたが、偶然に起こる大連鎖には要注意だ。

MANZAI DEMO

通モード

自分がよければそれでいいってことはないのだよ

ハ「ハーラーホーレーヒーレーハーレー」
ア「待った！」
とめたくなるよね

ハ「なんですぅ？気持ちよく歌ってたぁのおにぃ～」
気持ちよくねぇ

ア「キィミィはよぉくてぇも～、ボクはよくないのっ！」
それはわかるよ

ハ「そ、そんなぁ～。じゃあ、ぷよぷよ地獄でぇがぁぁんーすぅるうでぇすぅ」

ノーマルモード

誉め言葉にはずいぶんと敏感なんだね？

ハーピー「ハーラーホーレーヒーレーハーレー」
アルル「ここ通るよ」
ハーピーは歌に夢中だ

ハ「ハーラーホーレーヒーレーハーレー」
ア「聞いてる？ねぇってばぁ～」

ハ「ハーラーホーレーヒーレーハーレー」
ア「相変わらずうまいな。聞きほれるよ！」

ハ「ハラホレヒレハレ（ニッコリ笑う）」
ア「ちゃんと聞こえてんじゃないっ！」

LEVEL3 五人囃子

パララ

色白、虚弱体質がウリの商人

商売人のわりには、常にポーカーフェイスで落ちついている。

だが、それは見かけだけで、実は虚弱体質という噂もある。もうそこは陽気さでカバーだ。頑張れパララ！

ポーカーフェイスの ニ・ク・イ・ひ・と！

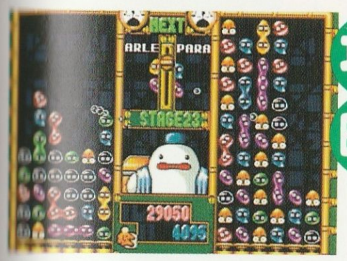
攻略のポイント

特徴 ぷよを回転できない!!

ぷよを積むスピードは速い方だが、回転させることができないという致命的な欠点を持っているパララ。

なんとか同色をまとめて消そうとするが、回転できないのでは話にならない。そのため、かなりの確率で自滅してしまうぞ。

攻略 ぷよが消せれば勝てる!?



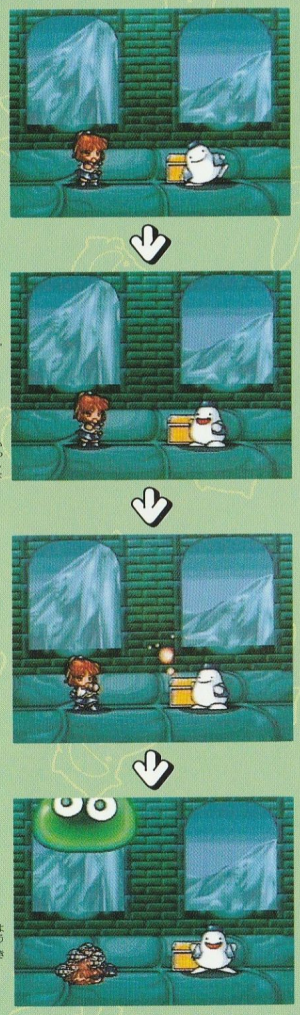
パララとの勝負は、連鎖ができなくてもぷよが消せれば勝てる。ただ、もはやレベル的に普通のスピードではないので、ぷよを落とすときは正確に。

あとは地道に消していれば、いつの間にかパララが自滅していることだろう。

MANZAI DEMO

通モード

勝負をすればパララのように陽気になれるらしい



パララ「パーララ、パララ、パーララ」
ア「いつも陽気だなぁ、キミは……」

パ「お客さんも、一緒に陽気になりやすか？」
ア「どうやってぇ？それは陽気なのね？」

パ「そいつは、こうやってぇー！」
なんか光が集まってきてる？

パ「こいつで陽気になれるぜぃ！」
ア「わぁわぁわぁ…」
アルル潰されました

ノーマルモード

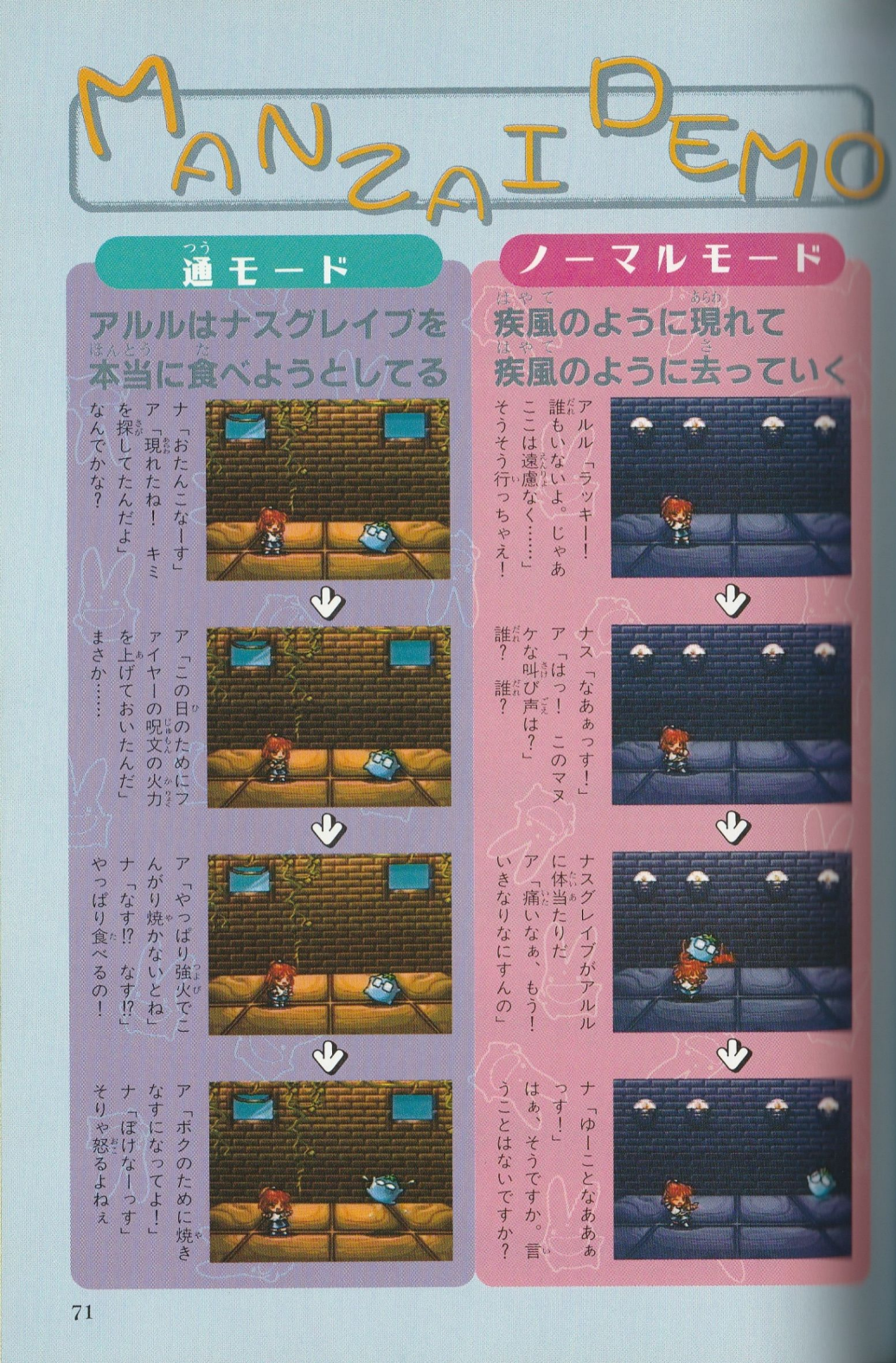
強いの？ 強くないの？ ほんとはどっちなの？

アルル「キミがこの階の最後の人？」
パララはポーカーフェイスでうなずく

ア「あんまし強そうには見えないなぁ～」
パララはといえば、またもやうなずく

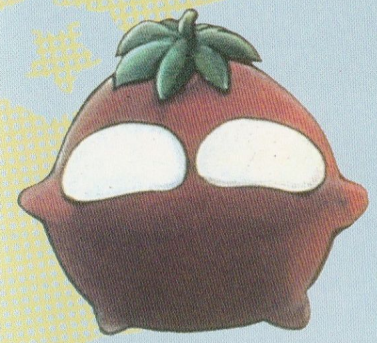
ア「でも、ホントはとんでもなく強いとか」
ん？なんかまたうなずいたけど……

ア「と思わせて、実はやっぱり弱いとか？」
やっぱりうなずいた。
いったいどっちなんだ



LEVEL3 五人囃子

ナスグレイブ



やっぱり秋ごろが
いちばん美味しい！

ボケナースとは ひどい言いぐさ

メガネをかけたナス。しかもしゃべる。

その生体には謎が多く、ときには火をはいたり趣味でたいこをたたくこともあるという。

ボケナースが口癖で、人に厳しいナスらしい。

攻略のポイント

特徴 ビギナー程度の腕!?

ナスグレイブはとりあえずぷよを落とし、消せるものは消していくタイプ。

とはいえ、そんなに堅実な消し方ではない。一応、同色でまとめるものの、かなり気まぐれな消し方をしているようだ。腕はビギナー並みと見た!!

攻略 できれば連鎖が欲しいね

スピードについていければ、勝てない相手ではない。着実に消していくだけでも、無駄がなければ勝てるぞ。

連鎖が組める人なら、かなり楽勝のはず。でもぷよには偶然の連鎖があるので、注意して対戦するように心がけよう。

MANZAI DEMO

ノーマルモード

疾風のように現れて 疾風のように去っていく

アルル「ラッキー！誰もいないよ。じゃあここは遠慮なく……」

そうそう行っちゃえ！

ナス「なあぁっす！」

ア「はっ！　このマヌケな叫び声は？　誰？　誰？

ナスグレイブがアルルに体当たりだ

ア「痛いなぁ、もう！　いきなりなにすんの」

ナ「ゆーことなあぁぁっす！」

はぁ、そうですか。言うことはないですか？

通モード

アルルはナスグレイブを 本当に食べようとしてる

ナ「おたんこなーす」

ア「現れたね！　キミを探してたんだよ」

なんでかな？

ア「この日のためにファイヤーの呪文の火力を上げておいたんだ」

まさか……

ア「やっぱり強火でこんがり焼かないとね」

ナ「なす!?　なす!?」

やっぱり食べるの！

ア「ボクのために焼きなすになってよ！」

ナ「ぼけなーっす」

そりゃ怒るよねぇ

LEVEL3 延長戦

ゾンビ

もう臭くて臭くてたまりません

生きた腐乱死体。俗名ゾンビ。

衝撃に弱く、衝撃を受けると身体のパーツがよく落ちたりする。人を脅かすのが好きらしいが、近寄ると臭いので人は近寄らない。

僕らみんな死んでる 死んでるから腐る!

攻略のポイント

特徴

油断はできない相手だぞ

レベル3の延長戦で登場。やはり、ノーマルモードで出会える人は、滅多にいないだろう。

決まったパターンがあるわけでもないが、かといって弱いわけでもない。一応、2連鎖程度なら何度も出してくるぞ。

攻略

会うことに意味がある!?

はっきりいって、そんなに強い相手ではない。早いうちに連鎖を組んでしまえば、ゾンビは動揺して自滅しやすくなるので、2連鎖でもいいから、さっさと組んでしまおう。

勝つことよりも、会うことの方が何倍も難しいぞ。

MANZAI DEMO

ノーマルモード

それじゃあ、まるで追い剥ぎだってばさー!

ゾンビ「ああっ! 服があぁぁ〜」
アルル「なんなの?」
突然叫びだすな!!

ゾ「ボロボロだぁ」
服がボロボロなのは、今に始まったことじゃないと思うんだけど…

ア「キミの場合、ボロボロなのは服だけじゃないでしょ!」
まさしくその通り

ゾ「てなわけで、オレが勝ったらその服をもらうぞぉ!」
女装が趣味なの?

通モード

コンタクトレンズを探してるわけじゃありません

ゾ「見つからな〜い」
ア「なに探してんの?」
なぜカキワリがそこにあるのだろう?

ゾ「ハラワタをどこかに落としてしまった」
ア「落とすかなぁ? 普通……」

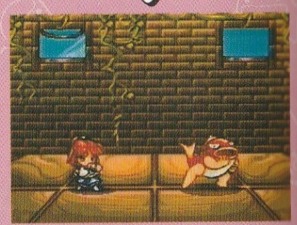
ゾ「ハラワタをどこかに落としてしまった」
ア「落とすかなぁ? 普通……」

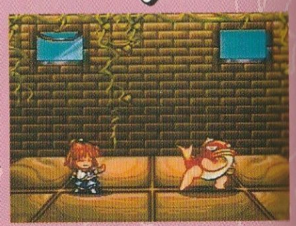
ゾ「オレのハラワタふむなんて、許さん!」
ア「ゴメンゴメン。でもキミもふんでるよぉ」

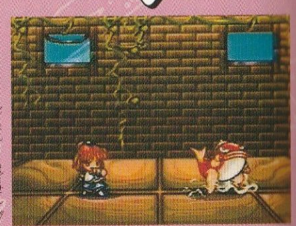
ノーマルモード

きれいだと思ってるんだから理解してあげなきゃ

すけとうだら「ふぃいっっしゅっ！」
アルル「うーん。いつみても美しくないな」


す「なんだとー！　この脚のどぉこぉが美しくないと？　おぉ？」
もち肌なとこかな？


ア「あ、いや。脚っていうより……その……つまりキミの場合は」
全体的にってこと？

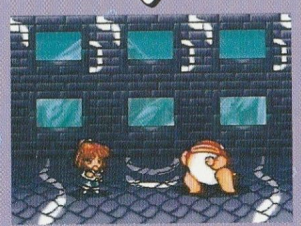

す「この自慢の脚線美にケチをつけるヤツは、ぷよぷよでお仕置きだぁぁ！」

通モード

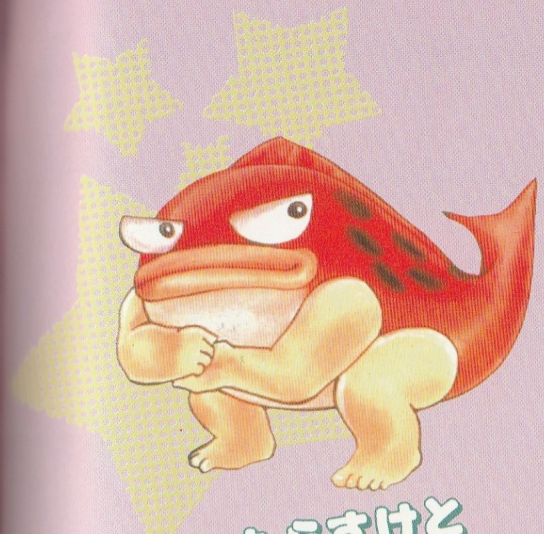
負けたのはダンスじゃなくてぷよぷよなのになぁ

す「ふぃいっっしゅ」
ア「おおっ！　以前にもまして踊りが激しく、そして情熱的に……」

す「前回お前に負けてからな、オレは血のにじむようなダンスの特訓をしぃたぁのぉだ」


ア「で、ぷよぷよはうまくなったの？」
す「なにが？」
どうなんでしょうねぇ

ア「だから、ぷよぷよはうまくなったの？」
うまくなってはいないだろう……きっと



踊りだったらすけとうだらにおまかせ！

LEVEL4 四天王

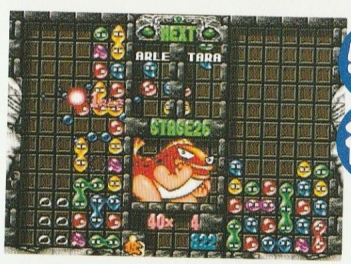
すけとうだら

脚線美だけなら誰にも負けない

たぶん魚類。つるんとした脚が自慢で、いつも素足でいる。また、その足を活かしたダンスが趣味で、練習を欠かしたことがないという熱心さだ。
ふぃいっっしゅが口癖。

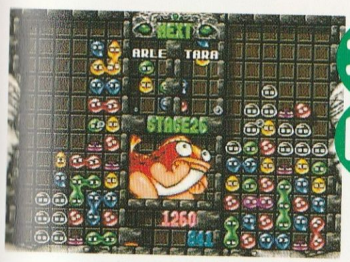
攻略のポイント

特徴 独自のパターンを持つ魚



すけとうだらは、左から順にぷよを配置し、とりあえず下から4段目までを埋めてしまう。そこからぷよを消すという、独自のパターンを持っている。
積み方の性質上、大連鎖はおろか、2連鎖も起こりにくいぞ。

攻略 ポイントを押さえて連鎖



すけとうだらは、ぷよを落とすスピードが速い。大きな弱点は、下から4段目までを積んでしまうこと。
そこにすかさず、連鎖でおじゃまぷよを降らせよう。そうすれば、すけとうだらは自滅してくれる。3連鎖できれば決定打になるぞ。

LEVEL4 四天王

まもの

負けず嫌いで傷つきやすい

名前通りの魔物。まがまがしさがその姿からあふれているようだ。

だが負けず嫌いなので、勝負に負けたりするとひどく傷ついたりする。そのため泣き方もかなりオーバー。

ぷよ界で一番魔物らしい"まもの"

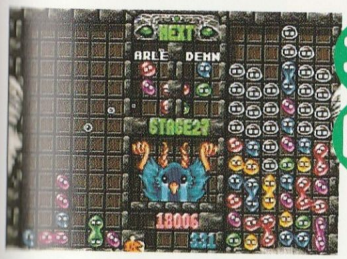
攻略のポイント

特徴 かなり大胆な積み方

まずは左2列中段までをぷよで埋め、次に右から3列までをとにかく埋める。

そこから同色を集めて、ある程度まで積むと残りの左3列目にぷよを入れる。これがまもののやり口だ。大連鎖の可能性を大きく秘めた積み方といえるだろう。

攻略 先に連鎖をしかけよう!!



相手の連鎖が始まる前に、こちらから連鎖を仕掛けていこう。

まものが中段まで積み終わる間に、3連鎖できればかなりいい感じ。さらに、追い打ちをかけて次から次へと連鎖できれば、いうことなしだ。

MANZAI DEMO

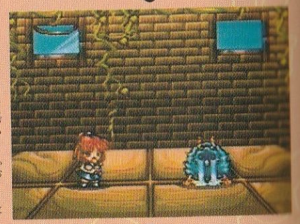
ノーマルモード

まものを泣かしてどぉーするんだアル!

アルル「はっ! このものものしい登場の仕方は…いよいよラストバトルってことね?」

まもの「ごべっ」

ア「違うの? そんな凶悪な顔してるんだもん。ボクはてっきり」



まものは案外、顔に似合わず小心者だった。傷ついたのか、泣いちゃったよぉ

アルルも泣かせてしまってばつがわるそうだ。なんかこれって、立場が逆なんじゃないの?

通モード

ホントは生きてるって知ってたんじゃないの?

ア「すっごいなぁ。するどいツメや毛まで再現してあるよ」像だと思いこむアルル

まものの目が動くとア「おおっ! 目が動いた。あんなギミックまであるとはぁ~」

まものが鳴くとア「すごいすごい! おまけに鳴くなんて」まだ気づいてないよ

とうとうまものが号泣しちゃった。ア「わあぁっ! 本物だったー!?」

LEVEL4 四天王

ウィッチ

魔法少女プリティー
ウィッチ参上!

性格的にかなり問題あり!

黙っていればかわいい魔女。いったん口を開けば出てくるのは高飛車なセリフばかり。

だが、趣味がほうき収集というマニアックな一面もあるのだ。その数は数百本ちかく。

攻略のポイント

特徴 すばやく着実な消し方

かなり堅実にぷよを消していくタイプで、連鎖よりは消せるモノから消していく。そのため、ぷよをためることはあまりなく、常にフィールドには余裕がある。

このスピードでの着実なパターンは、プレイヤーには大きなプレッシャーに!!

攻略 連鎖を組む努力と実力を

連鎖をあまり組まないということは、こちらにとっては大きなチャンス。とはいえ、スピードに対応するだけでも大変なのも事実。

なんとか連鎖をつくって、おじゃまぷよを降らせよう。3連鎖を2回できれば、ラクな展開になるだろう。

MANZAI DEMO

ノーマルモード

ジャマが入らなきゃぷよぷよにならないんだって

ウィッチ「ほーっほほほほ。まずはここにたどりつけたこと、誉めてさしあげますわぁ」

アルル「うー! なーんでみんなボクのジャマばっかりするの?」

そりゃぷよぷよだから

ウ「まあ、白々しい。まだそんなことをおっしゃるなんて……」

お約束だもん

ウ「おじゃまぷよ地獄で、少しは反省しなさいっ!」

タカビー笑いが響く!

通モード

だまして外に落とそうなんてウィッチ卑怯なり!

ウ「ここからのながめってすてきだと思いません?」

なにか企んでるようす

ア「どれどれ……」

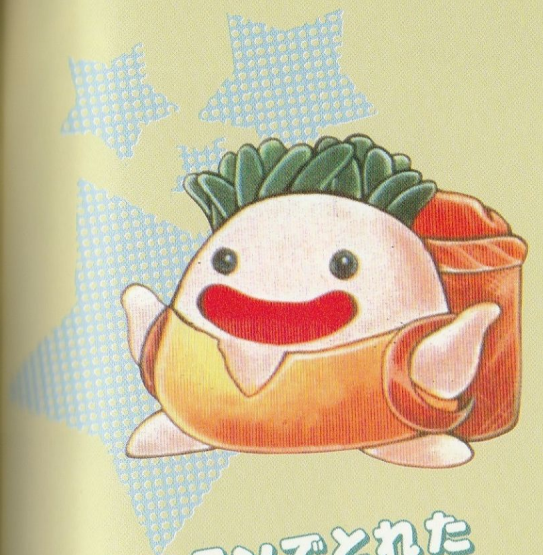
ウ「そーれっ!」

アルルをホウキで落とそうとするウィッチ

ア「うわぁっ! 危ないじゃないかぁ。もう少しで落ちるとこだったよ!!」

ウ「なかなかの反射神経。私と戦う資格があるってことかしら?」

ア「頭にきたぞぉ~」



LEVEL4 四天王

パキスタ

パキスタン出身のフランス植物

大根に似ているが大根じゃない。世にも珍しい植物。

パキスタンで生まれたのに、なぜかフランス人の精神を宿しているらしい。話す言葉もフランスなまり。

パキスタンでとれた大根(?)は珍しい

攻略のポイント

特徴 考えているみたいだけど

パキスタは積むのが速い。とりあえず、右3列にぷよを配置して、どれか1列を残してさらにぷよを配置。

しかし、そのあたりはずれが大きく、連鎖が起これば強いが、配ぷよによっては自滅街道まっしぐらということもある。

攻略 おじゃまぷよを送れ!!

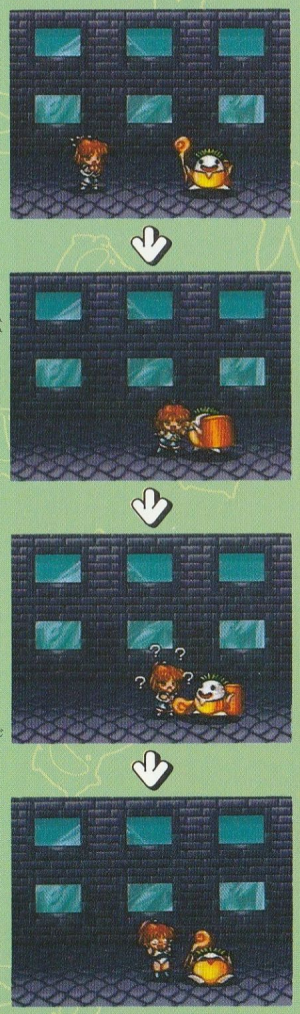
こまめに連鎖を起こして、おじゃまぷよを降らせておくとベスト。こうすれば、パキスタが自滅する可能性が大きくなる。

ゲームが長引くと、こちらにとっては不利になる場合もあるので、早めに連鎖を繰り出して勝負だ。

MANZAI DEMO

通モード

パキスタ! アルルのスカートをめくるの巻っ!



パ「ジャーン」
ア「それは伝説のウラノススタッフでは? ね、いくらなの?」

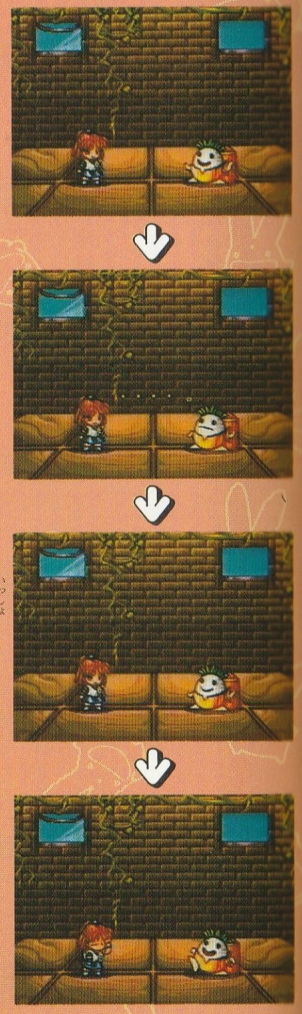
ぱ「耳かしいーの」
アルルはすっごく欲しがってるみたいだ。
ア「はい、それで?」

ア「は? ぷよぷよ地獄? 聞いたことのないお金の単位だなぁ」
マジボケですか?

パ「ボケはやめーの」
そういってアルルのスカートをめくった!
セクハラか?

ノーマルモード

久しぶりのお客がきてよかったよねぇ?

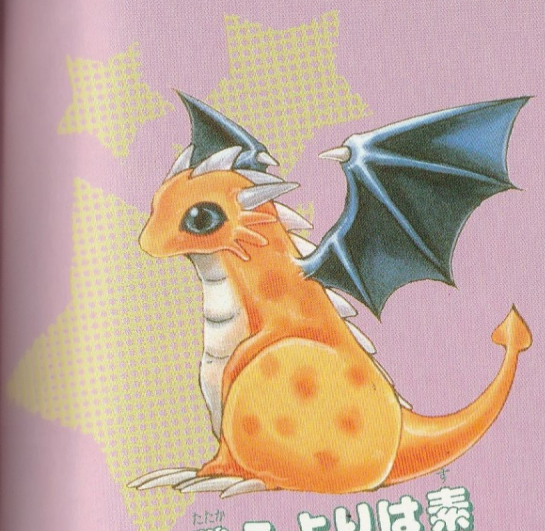


パキスタ「いらっしゃりーの、久々のお客さん。うれしいーの」
ホントにうれしそう

アルル「よろこばれても困るなぁ」
確かに、買い物にきたわけじゃないからね

パ「一緒にぷよぷよして欲しーの」
ア「んもー、しょうがないなぁ」

パ「ありがたぁーな」
最初っから最後までクネクネ踊りをしたまま。
でもちょっとかわいい



LEVEL4 延長戦

ドラゴン

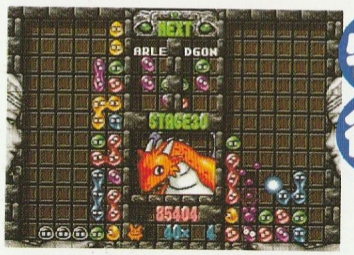
強いわりには姿がかわいいぞ

ファンタジーには欠かせないドラゴン。ぷよの中ではかなりシリアスな役割をしているからか、目立たない存在だ。見た目がかわいいのでモンスターというよりはペット。

ぷよで戦うよりは素手で戦った方がよい

攻略のポイント

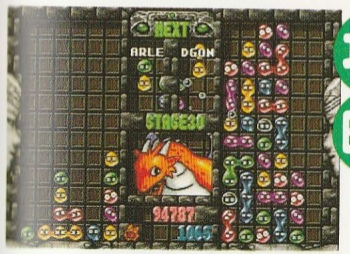
特徴 とりあえず消すタイプ



レベル4の延長戦に登場。これくらいなら、お目にかかった人も多いことだろう。

積み方には特徴がなく、消せるものを消していくタイプ。とはいえそんな厳密ではなく、消せるところは消すが、見逃すことも多く、自滅することは多い。

攻略 スピードに気をつけて!!



ここでの勝負は、ドラゴンよりも、ぷよの落ちるスピードにどれだけついていけるかだ。

ついていけるのなら、特別なことはしないで、地道にぷよを消していれば、いつのまにかドラゴンは自滅していることだろう。

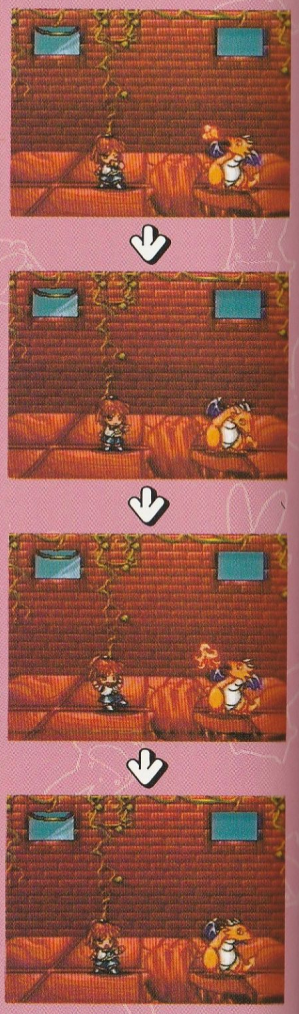
MANZAI DEMO

通モード

アルルもドラゴンに変身してドラゴン対決開始!!

ノーマルモード

力じゃかなわないときはぷよぷよで勝負だ!



LEVEL5 噂の二人

ミノタウロス

ほとんど体育会系のノリ

片目の牛男。知性には欠けるが、体力はハンパじゃない。どちらかというと体育会系。

だが、(ルルーに対してだけは) 気は優しいともっぱらのウワサ。愛用品はオノ。

気合いが入っている ルルーの親衛隊長

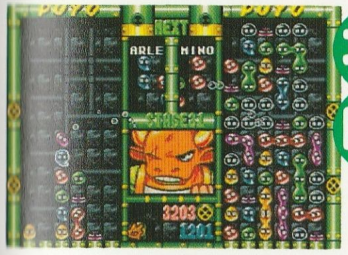
攻略のポイント

特徴 同色をまとめまくる!?

あまり賢そうに見えないが、すごいスピードにも関わらず、しっかりと同色のぷよをまとめてくる。

ほとんど無駄のないぷよの固め方をするので、ぷよを消しだすと連鎖になることもしばしば。腕前は、さすがにハイレベルだ。

攻略 早めに3連鎖を!!



しっかりぷよを固めるミノタウロスだが、ぷよを消しにかかるまでに多少時間がかかる。そこがこちらの攻撃のチャンス。

できれば無駄なく、早いうちに3連鎖以上を発動させたい。決まれば高い確率で自滅してくれるぞ。

MANZAI DEMO

通モード

これからは、ナルシスミノタウロスと呼ぼう!

ミ「ふむ。やはりオノと鼻輪は新しいものに限るな!」鏡をウットリながめる

ア「は、鼻輪〜? キミそんなのつける趣味あったの?」笑い転げるアルル……

鏡がわれて、硬直するミノタウロス

ミ「い、いつの間にわしの背後を!」

ミ「ルルーさまにも内緒にしていたヒミツを……知られたからには生かしておけん!」

ノーマルモード

なぜかメチャメチャ気合いが入ってます!

ミノタウロス「ふんぬうーっつ!」オノをグッとにぎりしめているぞ

アルル「ず、ずいぶんと力が入ってるな〜」ここでかなりアルルはひいちゃってる……

ミ「ふっ、ふっ、ふんぬうーっ!」目も完全にイっちゃってるよぉ

ア「うわぁ〜。ま、まずいい〜」万事休す。アルルの運命やいかに?

LEVEL5噂の二人

ドラコ ケンタウロス

ルックスには自信を持っている

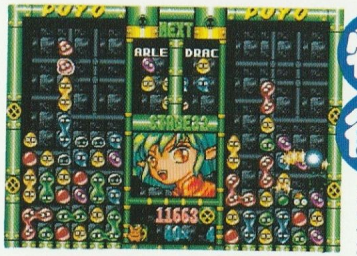
ドラゴンと人間のハーフ。なかなかかわいらしいが、性格はきつめで負けん気も強い。

アルルを（ルックスの上での）ライバルと認め、美貌に磨きをかけているという。

アルルをライバルと認める美少女!?

攻略のポイント

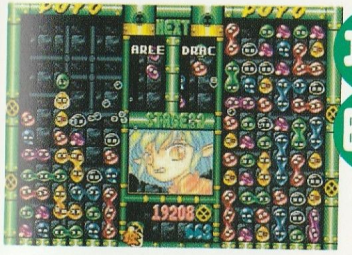
特徴 連鎖より単発の消し方



ドラコケンタウロスは、ある程度ぷよを固めて消せるものから消すのが特徴。そのため、連鎖を起こすことは滅多にない。

無駄なく確実に消してくるわけではないので、ミノタウロスよりはラクに倒せるだろう。

攻略 ぷよが消せればOK!!



とりあえず、スピードについていくのが大前提。あとは確実にぷよを消し、ときどき連鎖ができればいうことなし。

スピードの速さ以外、ぷよの腕はビギナー程度なので、自滅してくれることが多いだろう。

MANZAI DEMO

ノーマルモード

美少女コンテストをやったら勝敗はどちらに?

アルル「そこのキミ! 勝負してボクが勝ったら、ここを通してもらうよっ!!」

ドラコ「勝負って……まさか美少女コンテスト?」

いいぞ、いいぞ!

ア「この可憐なボクに勝てるとでも……って違う! 勝負はぷよぷよ地獄だいっ!!」

ド「???」

なぁ〜んだ違うのかぁ。

それはそれで面白いと思うんだけどね

通モード

水着審査まで……なかなか本格的なコンテストだ

ファンファーレと共にドラコが現れる

ド「今日という今日こそ決着をつけるわよ」

ア「こりてないの?」

ド「あったりまえよ。水着に着替えて! ぷよぷよ地獄じゃないぷよぷよ地獄だっ!!」

ド「それがかなわないから、美少女コンテストで勝負しようってんじゃない!」

ア「待った待った、ここはやっぱりぷよぷよ地獄しかないって。いや……ホントに……」

LEVEL5 延長戦

ぞう大魔王

ぞう大魔王の正体とは2本足で立つゾウ

誇り高きゾウの中のゾウ

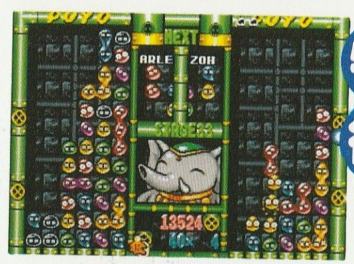
その名の通りゾウの大魔王。2本足で立つうえに、プライドが高いゾウらしい。

だが、おだてに弱くノセられやすいタイプなのかもしれない。語尾に「〜ぞう」とつける。

攻略のポイント

特徴

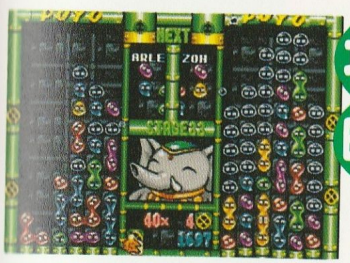
落下音の威嚇攻撃!?



なによりも驚くのは、ドスンッというぷよの落下音。ぷよに関しては、しっかりまとめて地道に消すというタイプ。消すスピードはそんなに速くはないが、連鎖になることも少なくないので注意しよう。音にビビらないのが勝利の条件だ。

攻略

早めの2連鎖・3連鎖



相手がぷよを固めている間に、2連鎖でもいいから連鎖を起こして、ぞう大魔王に水をさしておきたい。その後、早めに3連鎖以上が作れれば十分致命傷になる。堅実なぷよの積み方をするので、おじゃまぷよを落とせば混乱するぞ。

MANZAI DEMO

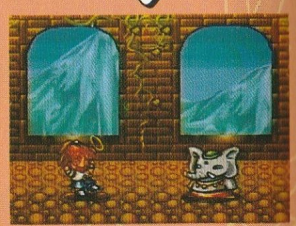
ノーマルモード

ぞう大魔王の自慢は地をゆるがすような震脚だ

ぞう大魔王「ここまで登ってくるとは、たーいしたヤツだぞう!」

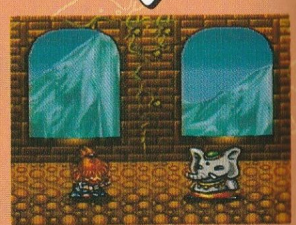
さすが大魔王えらそう

ぞう大魔王が足を踏みならして震脚するとアルル「わっ、わわっ。ちょっとぉ〜!」



ぞ「どうだ? オレさまの震脚はぁ〜!」

かなり揺れて、アルルがクラクラしてる



ア「な、なかなかだと思うよ。ってもういいよぉ、早く勝負を……」

フラフラだねぇ

通モード

いいも悪いもぷよぷよで決めればてっとりばやい

鳥とたわむれるぞう大魔王。そこにアルルがやってきて……鳥たちは逃げてしまった

ぞ「またオレさまのやすらぎの場を荒らしにくうるぅなぁんてー。許さないぞう〜!」

ア「それ、どーゆう意味? まるでボクが悪者みたいな言い方じゃないか。ひっどいなぁ」

ぞ「言い逃れはできないなぁいんだぞう〜」

ア「ぷよぷよ地獄で白黒つけようじゃない」

LEVEL6例の三人

シェゾ・ウィグィィ

努力なしで大物を目指す男

銀髪の闇魔導師。大の努力嫌いで、他人の魔力を吸いとっては自分の魔力を強めている。

今はアルルに目をつけていて、おまえが欲しいなどと言ってみんなをひかせる変態だ。

アルルの魔力を狙う変態闇魔導師

攻略のポイント

特徴

性格同様不可解な積み方

不可解な積み方で、連鎖を狙っているような積み方はするものの、消すのはなぜか単色が多い。

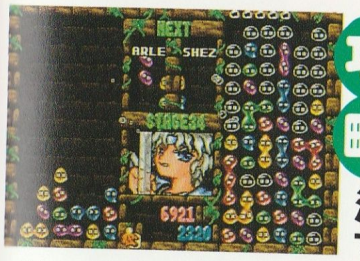
しかも、消すペースはかなり遅く、連鎖になることはほとんどないので、こちらにとっては好都合。自滅することも多いぞ。

攻略

消せれば勝てる相手!?

とりあえず消せれば勝てる、といった感じ。

むりに連鎖を狙う必要もなく、地道にひとつずつ消していこう。そうすればほぼ勝てるはず。連鎖ができれば、こちらの勝ちは決まったようなものだ。気楽に対戦していこう。



MANZAI DEMO

ノーマルモード

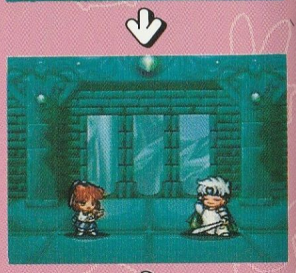
ここにはふたりしかいないって……なにするの？

シェゾ「フッフッフ、待っていたぞ」

アルル「ま、またキミなの？」

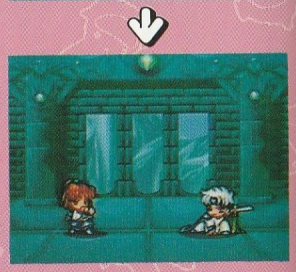
シ「オレさまのためにここまでくるとは、かわいいヤツよ」

そりゃ勘違いだよ！



シ「テレるな！　今ここにはオレさまとお前しかいないのだから」

ア「この変態魔導師」



シ「よかろう！　思い知るがいい、闇の魔導師の驚異のぷよさばきをなっ!!」

通モード

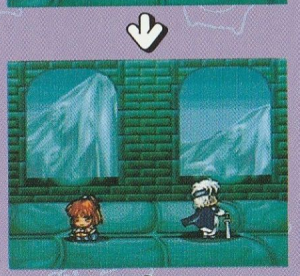
変態＝シェゾ・ウィグィィで決定しました……

ア「ゲゲッ！　キミはいつかの変態魔導師」

シ「だっ、だーれが変態だぁっ！」

ア「キミ、キミ、キミだよ！」

ヘンタイの文字がシェゾの頭に降り注ぐ



シ「オレさまは清く正しい闇の魔導師。ぷよぷよ地獄の暗黒面に引きずり込んでやるっ」

アルルはシェゾの話なんかなーんにも聞いていない！　かわりに凍りつくシェゾ

LEVEL6 例の三人

ルルー

ぷよが異種格闘技戦なら優勝間違いなし

ルルーはサタンさまに首ったけ

その容姿からは想像できないほどの強者。格闘の修行が趣味で、山ごもりの経験あり。

だが、サタンさま一筋の純愛少女でもあるのだ。まずは、格闘より料理の修行が必要。

攻略のポイント

特徴 狙って連鎖を起こす強者

ぷよを固めて、2連鎖なら狙って起こす強敵。

あのスピードで連鎖を組まれると、こちらとしてもかなりキツい。回復力もあり、3連鎖程度なら凌いでしまう実力。

ひょっとしたらサタンさまより強いかも!!

攻略 実力がなければダメ!?

ぷよを消せることはもちろん、連鎖ができなければ勝つことは難しい。

スピードが速いので、連鎖を組むことは難しいが、致命傷を与えるには4連鎖以上が必要。

かなりの腕がないと勝てない相手だぞ!!

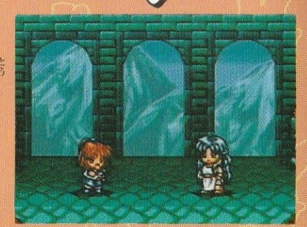
MANZAI DEMO

ノーマルモード

ルルーの言う塔の秘密とは……いったい?

アルル「あれぇ? ルルーじゃない。どうしてこんなとこに?」なぜでしょう?

ルルー「それはこっちのセリフ。私のほかにこの塔のヒミツに気づいた者がいるなんて」



ア「塔のヒミツ……? なに、それぇ〜」それはアルルも初耳のことだっ!

ル「とぼけるのがうまいわね。でも、この私を相手にどこまでシラをきりとおせるかしら」

通モード

世が世なら最強の格闘女王……ってうれしいの?

ル「私は、拳を極めし者なのっ!」

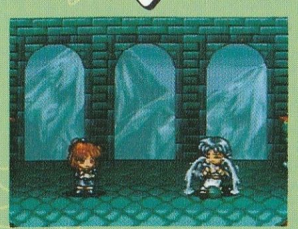
ア「うん、それで?」真剣な面もちのルルー

ル「世が世なら、最強の格闘女王として君臨しているはずなのよ」

ア「それから?」

ル「それなのにどーしてぷよぷよ地獄なの?」

ア「どうしようもないよ。あきらめるしか」



ル「そんなぁぁ〜!」号泣するほどいやなんだ。格闘の女王はそんなにいいかね?

LEVEL6 例の三人

サタンさま

好きなモノはアルルとカーくん

闇の帝王。一応、才色兼備らしいが、ぷよではアルルに負けっぱなしでいいとこナシ。

それでも、アルルとアルルにのりかえたカーくんはお気に入りなのである。健気だ。

サタンさまの正体はサンタだった……？

攻略のポイント

特徴 ぷよの腕はさほどでも…

ついに最後の敵登場。とはいっても、2連鎖程度なら狙ってくるが、実力はルルーと同じくらい。ぷよを消すスピードはかなり速い方だろう。

こちらがスピードについていければ、それほどの強敵ではないだろう。

攻略 とにかくぷよを消せ!!

単発でもぷよを消していれば、善戦できる。2連鎖を連発しておけば、こちらの勝利はまず間違いない。

あとは粘りの勝負。相手が自滅することもあるので、どんなにぷよを高く積み上げてしまっても、あきらめずに消していこう。

MANZAI DEMO

ノーマルモード

サタンが勝ったらふたりで星空のハネムーン!?

サタンさま「塔の最上階にいれば必ずお前がくると思っていたぞ」

ア「な、なんで？」

サ「なんとかと煙は、高いところにのぼるものだからなぁ」

ア「どーゆー意味よ！」

サ「よかろう。私が勝利したなら、ふたりで星空のハネムーンだ」

星空ですか？

ア「す、すっごくヤな予感……」

サ「さあ、ゆくぞ！」

頑張れアルル！

通モード

さぶっ！　そのギャグはさぶいのでやめましょう

サ「ついにこの最上階までやってきたか。ますますお前を我がものにしたくなったぞ」

ア「サタンなの？」

サ「いや違うな！　私は……サンタだっ！」

ヒュルルー

ア「しょうもない…」

サ「特注の衣装まで使った、とっておきのギャグだったが……」

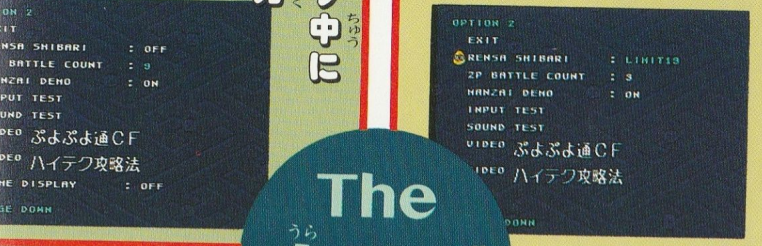
ア「早く勝負しよ！」

サ「ギャグは不発だったが、最新鋭のぷよぷよ地獄はそうはいかん」

The 裏ワザ

オプションが追加される

オープニング画面中に、『↑↑□×↑↓○』と押そう。音がしたら、成功。連鎖しばりやルールが増え、サウンドテストでマージンタイムの設定ができるようになる。

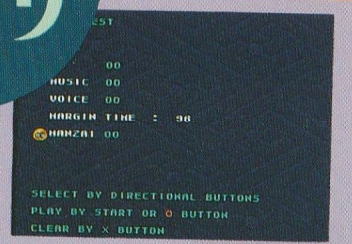


オープニング中にコマンドを入力

同じくオープニング中、『L1』を4回、『R1』を4回、『×』を2回、『○』を1回押そう。オプションにタイム表示のON/OFFが増えるぞ。

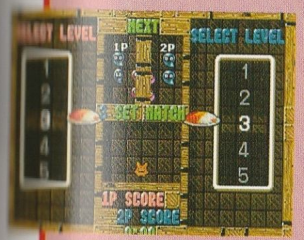
サウンドテストに漫才が！

通モードでセーブされているデータの3番目が『おしまい』になっていて、オプション追加のコマンドを入力する。これでサウンドテストになかった漫才デモが追加されるんだ。



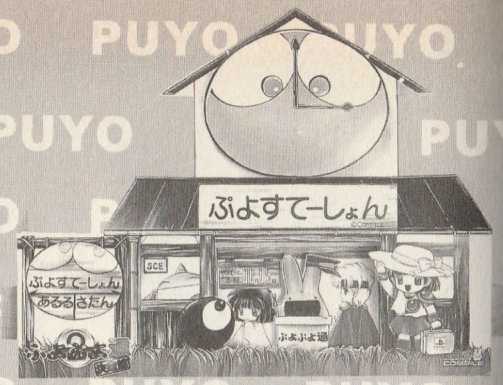
大会気分でぷよぷよ

AAAの画面で、『○×□』を押しながらスタート。ドスンという音がしたら、ふたぷよが大会モードになるぞ。



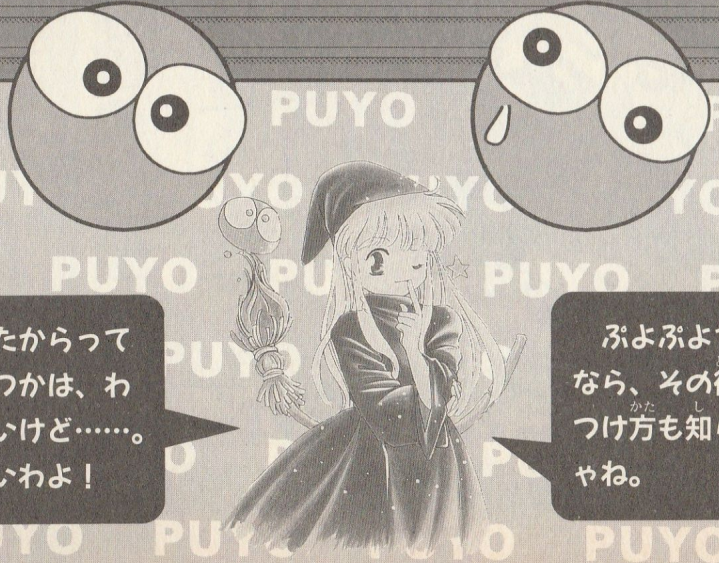
ノーマルモードで何かが起こる…

サタンさまを倒すとエンディングが流れるが、その後、不思議なメッセージが流れる。メッセージ通りに終えるとナゾのキャラが!!



得点を計算しよう

ぷよの得点のつけ方を自分で覚えよう！

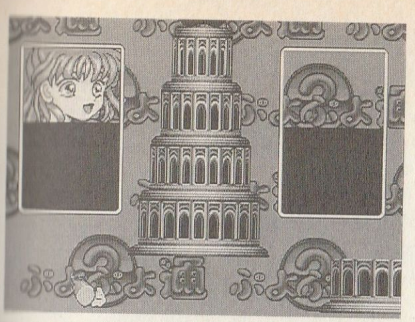


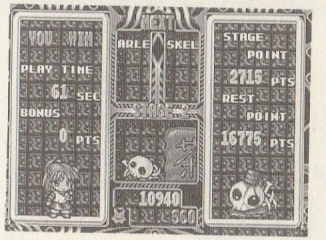
CALCULATION 得点を計算しよう

自分の攻撃力を計算

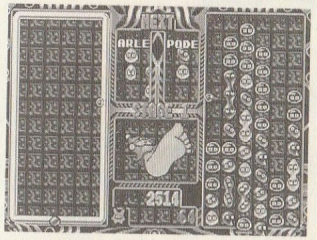
得点は、ひとぷよのノーマルをする場合には、特に関わってくるぞ。得点を稼いでおかないと、レベルを上げることができないんだ。得点は、どれだけぷよを消したか、連鎖や同時消しをしたかによって決まるぞ。

おじゃまぷよの数にも影響が出るから、ふたぷよにだって必要。得点＝攻撃力なのだ。





ノーマルモードでは、対戦が終わるごとに得点が加算される



おじゃまぷよを大量に送るためにも、得点が必要なのだ

得点計算

左の計算式で、得点は出せる。しかし、ゲーム中に計算してはいられない。計算法を目安に、どれだけ消せば、どれだけ得点が稼げるのかを学ぼう。

●得点計算式

得点＝A×（B＋C＋D）

A＝消えたぷよの数×10

ぷよが4コ消えた場合、4×10＝40＝A。これを1つずつ計算。

C＝同時消し色数ボーナス

1色	0
2色	3
3色	6
4色	12
5色	24

B＝連鎖倍率

連鎖数	ふたぷよ	ひとぷよ
1連鎖	0	4
2連鎖	8	20
3連鎖	16	24
4連鎖	32	32
5連鎖	64	48
6連鎖	96	96
7連鎖	128	160
8連鎖	160	240
9連鎖	192	320
10連鎖	224	480
11連鎖	256	600
12連鎖	288	700
13連鎖	320	800
14連鎖	352	900
15連鎖	384	999
16連鎖	416	↓
17連鎖	448	
18連鎖	480	
19連鎖	512	
20連鎖	544	
21連鎖	576	
22連鎖	608	
23連鎖	640	
24連鎖～	672	

D＝同時消しぷよ数ボーナス

～4コ	0
5コ	2
6コ	3
7コ	4
8コ	5
9コ	6
10コ	7
11コ	10

全消しボーナス

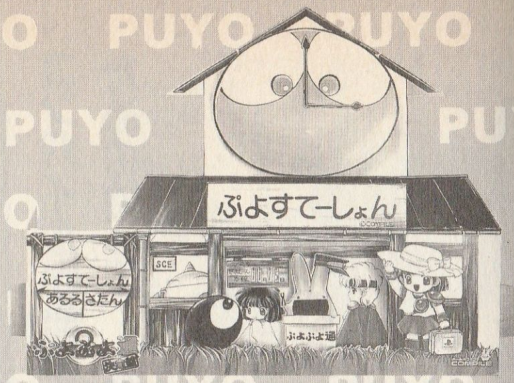
ひとぷよ	3600点
ふたぷよ	2100点

計算例

ひとぷよで、5コ→4コ→4コ→5コの4連鎖が起きたとしよう。計算は、50×（4＋2）＋40×20＋40×24＋50×（32＋2）となる。その結果、得点は3760点となる。より多くの連鎖を心掛けよう。

※表は、ひとぷよの場合とふたぷよノーマルの場合を想定したものです。

※4≦（B＋C＋D）≦999　999を越えた場合も999



インフォメーション

ますます発展を続ける ぷよワールドの情報満載！

新着ぷよグッズのプレゼントもあるぞ！

ぷよぷよに、すっかりはまってしまったキミ。ここまできたら、もっともっとぷよぷよに詳しくなろう！

おじゃまぷよ計算

ひとぷよでも、ふたぷよでも、勝つために必要なおじゃまぷよ。対戦中、相手に降るおじゃまぷよの数は、左の計算方法によって出されるぞ。大量のおじゃまぷよを降らすためにも、覚えておいて損はないだろう。

フィールド上に、降るおじゃまぷよの数（予告ぷよ）を見ることができる。予告ぷよには、固まるごとに名称もあるぞ。

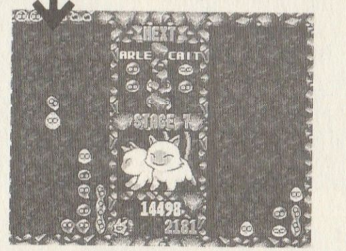
E＝おじゃまぷよ必要点

種類	ひとぷよ	ふたぷよ
普通	120	70

●おじゃまぷよ計算式

おじゃまぷよの数＝得点÷E

名称	おじゃまぷよの数
小ぷよ	1コ
大ぷよ	6コ
岩ぷよ	30コ
きのこぷよ	200コ
星ぷよ	300コ
王冠ぷよ	400コ



相殺システム

13ページでも説明した通り、おじゃまぷよは、予告ぷよであるうちは打ち消すことができるんだ。全部打ち消すには、相手の送ったおじゃまぷよよりも、多くのおじゃまぷよを送らなければいけないぞ。

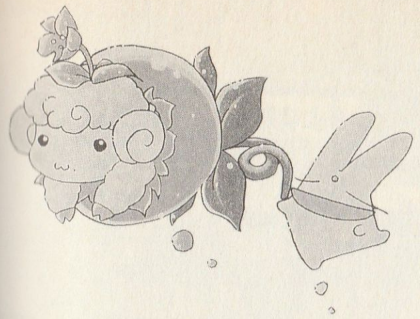
左の表は、4コ消しの連鎖を同時に起こした場合のおじゃまぷよ個数だ。

連鎖対決後に降るおじゃまぷよ個数早見表

自分＼相手	2連鎖	3連鎖	4連鎖	5連鎖	6連鎖	7連鎖
2連鎖		−9	−27	−64	−119	−192
3連鎖	9		−18	−55	−110	−183
4連鎖	27	18		−37	−92	−165
5連鎖	64	55	37		−55	−128
6連鎖	119	110	92	55		−73
7連鎖	192	183	165	128	73	

INFORMATION インフォメーション

問 ぷよぷよをもっと知りたい！ 答 AJPAに入会しよう！



コンパイルが発足したぷよぷよのための協会……それがAJPA

たくさんの人にぷよぷよを知ってもらい、いろいろなイベントを通じて仲間を増やす。そんなぷよぷよ普及のために作られた団体が、全日本ぷよ協会……AJPA（あじゃぱ）だ。

AJPAの会員になると、大会やぷよぷよの級・段に関する情報が手に入るぞ。

ぷよぷよワールド

AJPA入会方法

自分の住所、氏名、年齢、電話番号を書いた紙と、80円切手をはった返信用封筒（これにも自分の住所、氏名を書いてね）を同封の上、〒732 広島市南区京橋町1-7 アスティ・第一生命ビルディング㈱コンパイル「AJPA案内希望でごじゃる」係まで送ろう。

これで、AJPAについてさらに詳しい情報がわかるぞ。入会後は、会員証と年6回発行される会報が届く。年会費は2千円だ。

ぷよ大会公式ルール

①基本ルール

・使用するレベルは『普通ぷよ・中辛』とし、その大会の中で統一すること。

・ハンデをつけた対戦は行わない。両者ともに同レベル、条件で対戦すること。

大会に参加して自分の腕を磨こう

AJPAでは、公認のぷよぷよ大会をこまめに開催している。その大会に出て本選に残ると、自分の腕前を示す『級』がもらえるんだ。大会で上位になるほど級は上がり、1級を越えると『初段』になるぞ。

大会に参加して、級と腕前を上げよう。

段を上げるためには、昇段戦に勝たなければいけない。昇段戦は、年1回開催されるマスターズ大会内で行われるぞ。

マスターズ大会とは、ぷよぷよの頂点に立つ人物を決める大会のことだ。全国各地で行われる公式大会に勝ち残った猛者たちが集結するぞ!!

各大会の猛者たちが一堂に会する全日本ぷよマスターズ大会！

写真は、'96年のマスターズ大会。'97年の第3回マスターズ大会は、3月30日に幕張メッセで開催予定

ゲームだけじゃない

・参加者数によっては、予選を行い本選出場者を決定させること。

・おじゃまぷよはノーマルとし、その他のモード設定は初期設定のままとする。

②予選

・予選方法は大会主催者に委ねるが、ジャンケンやクジなどを用いることは認めない。

③本選

・本選参加者枠数は8、16、32、64、128のいずれかとし、トーナメント方式で行う。

・おじゃまぷよはノーマルとし、その他のモード設定は初期設定のままとする。

・対戦本数は基本的に準決勝までは2本先取り、3位決定戦・準決勝・決勝は2本以上の先取りとし、その本数の決定は、その大会の主催者に委ねる。ただし上位の対戦本数が下位の対戦本数より多くなるように設定すること。

・その年度のグランドマスターに認定されたものは、協会もしくは大会主催者が特別に認めた場合を除いて、公式大会の本選には参加できないものとする。

・複数日開催される大会において、一度でもマスターに認定された者は、同一大会における本選には参加できないものとする。

④その他

・各大会主催者は、事前ならびに開催当日には、その大会規定（使用ハード・ソフト・本選出場枠など）を参加者に明示すること。

問 コンパイルについても知りたい！

答 コンパイルクラブに入会しよう！

コンパイルの新作ゲームから社員のことまでわかってしまう

コンパイルが、コンパイルファンに送る情報誌、それがコンパイルクラブ（略してコンクラ）。入会すると、コンクラが毎月送られてくる他に『コンクラ地下版』というナゾの物も送られてくるぞ。

新作ゲームはもちろん、ぷよぷよ関連の新商品、他の会員からの面白情報などがギッシリだ。

コンパイルクラブ入会方法

郵便局にある払込取扱票の通信欄に、〒・住所、氏名、年齢、生年月日、電話番号、学校・職業、所有のゲーム機を記入。年会費の2000円を付けて、口座番号＝広島01330-0-36556
加入者名＝株式会社コンパイル
まで申しこもう。

問 コンパイルにもっと近づきたい！

答 CSAに入隊しては？

イベントサポートや販売促進サポートが主なお仕事

CSAとは、コンパイル支援隊のコト。大会やイベントなどで、あふれかえる人々をまとめたりするのが主な仕事だ。他にも、コンパイルの売りこみ（ちょっと違う）のお手伝いなどがあるぞ。

これらは全てボランティア。CSAの愛が、コンパイルを救うのだ。

CSA入隊方法

官製はがきに住所、氏名、電話番号、ユーザーID.またはコンクラ会員No.（あれば）を記入の上、㈱コンパイル内 CSA事務局「ハニーとラブラブ入隊希望」係まで送ろう。入隊案内と誓約書が送られてくるぞ。

さらに コンパイル通になりたいなら

ホームページのアドレス
http://www.compile.co.jp

インターネット

コンパイルのホームページにアクセスしてみよう。コンパイルの最新情報や大会情報を見ることができるぞ。インターネット4コマなど、ユーザーからの投稿もOK！

Disc Station

コンパイルが編集、販売しているCD-ROMだ。何種類ものゲームを楽しめちゃうし、キャラたちは、美しい画像で登場。書店やコンビニで購入できるから、詳しく知りたい人は書店へ。

ラジオコンパイル

イベントでおなじみの北出マンと、柳瀬なつみがパーソナリティーをつとめるトーク番組。

コンパイルの最新情報や裏話などが聞ける、笑いのたえない30分だ。

ラジオコンパイル放送日

- ラジオ日本 （土）24：30～25：00
- 栃木放送 （金）23：30～24：00
- 茨城放送 （土）23：30～24：00
- AM神戸 （金）22：30～23：00
- 中国放送 （土）24：30～25：00
- STVラジオ（日）23：00～23：30
- 東北放送 （金）23：00～23：30
- 新潟放送 （土）24：30～25：00
- CBCラジオ（土）24：30～25：00
- KBCラジオ（土）24：00～24：30

ぷよぷよ関連の商品を入手！

これがぷよまんだ！

お菓子から衣類まで幅広い商品を扱うぷよまん本舗

ぷよまん本舗は、ぷよ関連のグッズを扱ったお店だ。コンパイルが直々に経営しているお店だから、ファンの欲しがるグッズばかりがそろっているぞ。

キャラのイラストが入ったグッズはもちろん、攻略本なども置いてあるんだ。場所は、コンパイルのお膝元、広島だ。

ぷよまん本舗が近くになくても商品が入手できるももも通販

ぷよのグッズが欲しいけれど、広島は遠すぎる…という人のために、ぷよまん本舗では通信販売もやっているんだ。その名も『ももも通販』！

グッズがいっぱいのっているカタログを取り寄せて、欲しい商品を申しこもう。カタログは季節ごとに変わるから、商品を申しこむとき、有効期限には気を付けて。

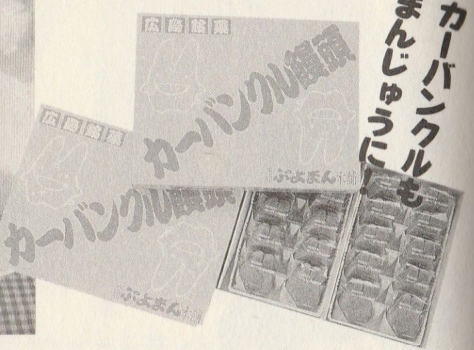
通販のやり方はカタログにのってるよ！

ももも通販入手方法

官製ハガキに、住所、氏名（ふりがな）、年齢、電話番号を記入。㈱コンパイル「ももも通販カタログ希望」係まで。（コンパイルの住所は、AJPA入会方法にて）

新商品も次々登場！期間限定のお菓子もあるぞ！

商品の企画も募集しているので、自分の企画したものが新商品になるかもしれない。また、クリスマスなどの行事に合わせ、期間限定のお菓子が発売されたりするんだ



カーバンクルもまんじゅうに！

プレゼント応募方法

1	どでかばんくる	1名
2	ぬいぐるみアルル	1名
3	ぬいぐるみパキスタ（大）	1名
4	テレホンカード（ばよえ〜ん96）	5名
5	ウェットティッシュ（ボトル）	5名
6	ウェットティッシュ（ミニセット）	5名
7	ぷよ風鈴（青）	1名
8	ぷよ風鈴（緑）	1名

108ー109ページにある商品の中から、読者の皆さまにプレゼント！　官製ハガキの裏に、下の①〜⑦までの要項を記入し、応募券をはってケイブンシャまで。住所がまちがっているとプレゼントが届かなくなってしまうので気をつけてね。

平成9年3月末日必着

裏

①氏名
②自分の住所
③電話番号
④年齢　⑤性別
⑥希望の商品番号
⑦本の感想
⑧応募券

表

〒 1 6 4 - □□
（50円切手）

東京都中野区本町
3丁目32番15号
株式会社ケイブンシャ
ぷよ通決定盤係

※応募者多数の場合は、抽選です。当選者の発表は、賞品の発送をもってかえさせていただきます。

応募券

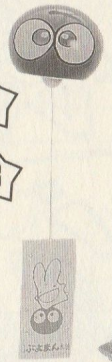
新商品

④ テレホンカード（ばよえ〜ん96）

テレホンカード　¥1000

⑦ ⑧ ぷよ風鈴

優しい音色を奏でる風鈴。色は、青と緑があるぞ。各¥800



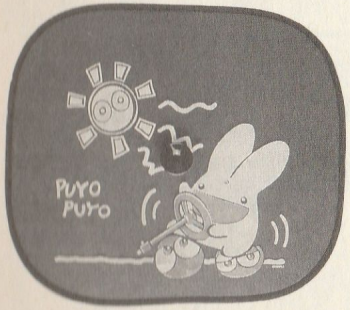
⑤ ⑥ ウェットティッシュ（ボトル）ウェットティッシュ（ミニセット）

机周りにはボトル、旅行などにはミニセット（1パック8枚入×5パック）がオススメ。
ボトル　¥280　ミニセット　¥400

クールバンダナ

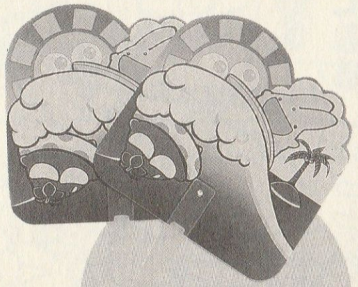
水に浸してから頭に巻くと、ひんやり涼しくなる。模様は、ぷよと、シェゾとお揃いタイプ。各¥1000

コンパクトシェイド



車の中に入る日差しも、これでシャットアウト。¥700

カルプうちわ



カルプ素材を使った丈夫なうちわだ。あおいでよし、飾ってよし！
¥350

☆のある商品は、プレゼントになります。
応募方法は107ページにあります。

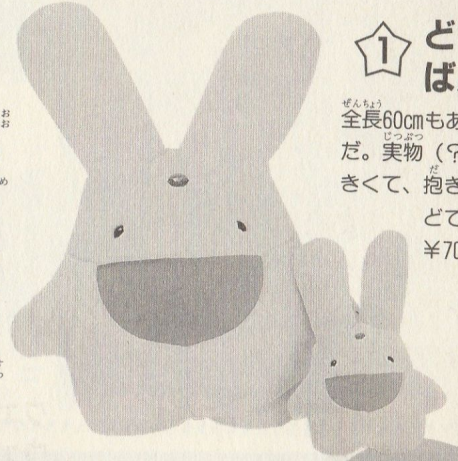
大公開

見てるだけで欲しくなってしまう、ぷよグッズを紹介。キミのぷよコレクションに加えてみてはいかが？

② ぬいぐるみアルル

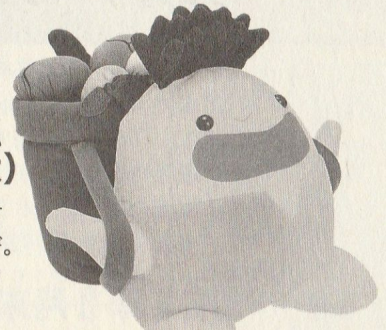
大きな目をしたアルルが、座ったポーズでぬいぐるみに。ぬいぐるみアルル¥2400

① どでかばんくる



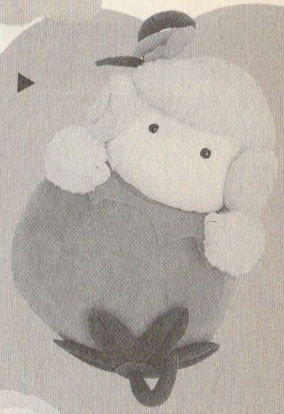
全長60cmもあるカーくんだ。実物（?）よりも大きくて、抱き心地も十分。
どでかばんくる
¥7000

③ ぬいぐるみパキスタ（大）

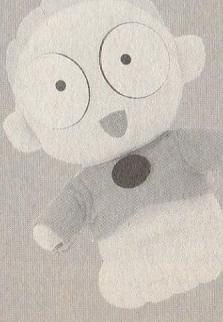


背中のカゴをはずすことだってできるぞ。
ぬいぐるみパキスタ（大）¥2400

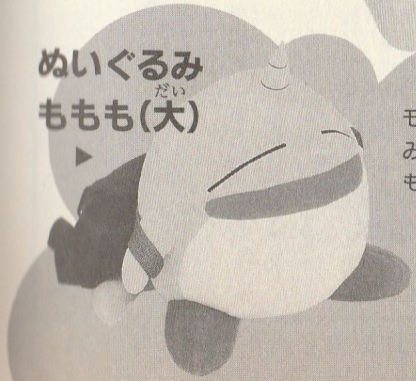
ぬいぐるみバロメッツ



ぬいぐるみスキャポデス



ぬいぐるみももも（大）

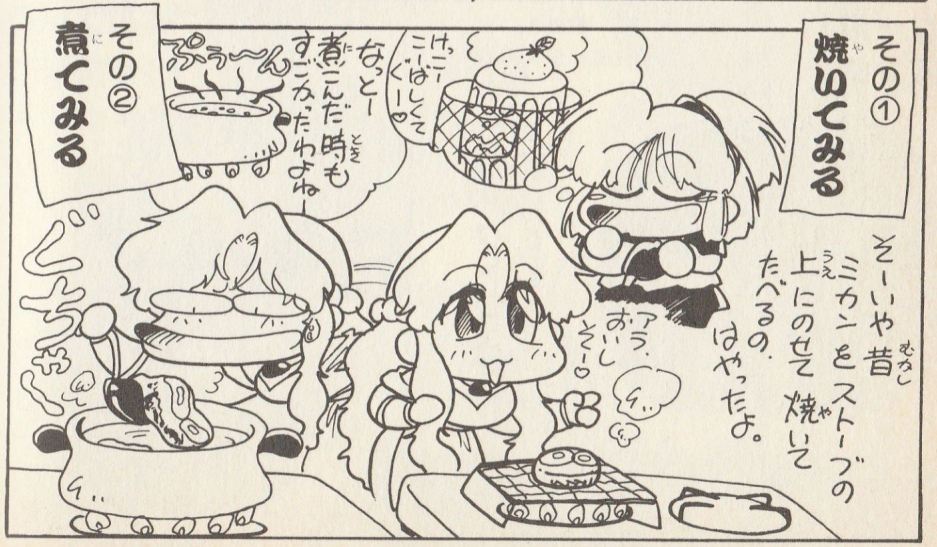


モンスターのぬいぐるみがさらに追加。ももものリュックは、はずして使うことも。
ももも（大）¥2400
その他　各¥1500

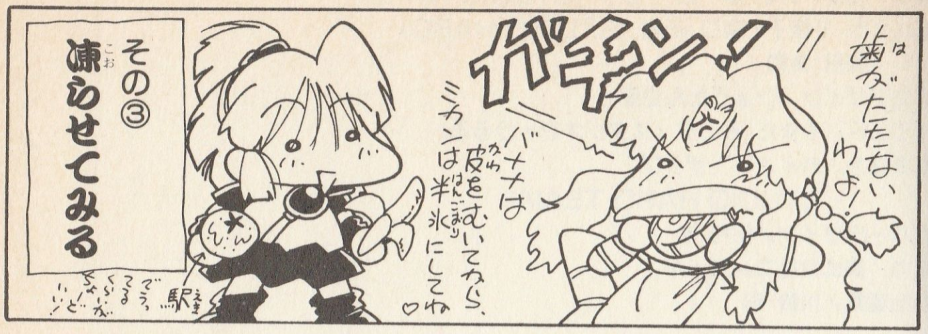
応募券

ぷよまんのおいしい食べ方

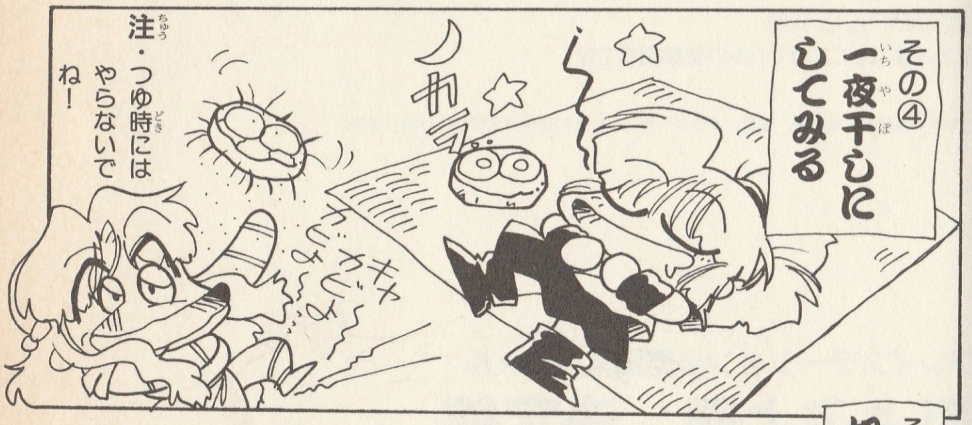
その① 焼いてみる



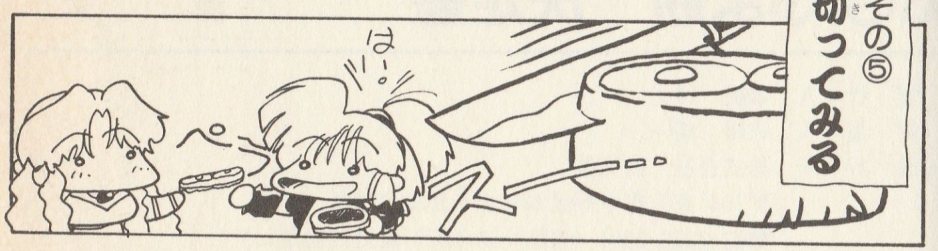
その② 煮てみる



その③ 凍らせてみる



その④ 一夜干しにしてみる



その⑤ 切ってみる

編集・構成／竹中 清・西 千佳子（STUDIO HARD）
本文／西 千佳子・濱口 正樹（STUDIO HARD）
堀田 美和
本文デザイン／ひょうたん企画
イラスト／やまだ みどり（スタジオびゃうるる）
編集協力／ハイパー・ザップ
STUDIO HARD TEAM 3
カバーデザイン／田村 宏
協力／株式会社コンパイル
担当編集／川崎 彩

©COMPILE 1996
ぷよぷよは㈱コンパイルの登録商標です。

この本に掲載された文章、写真、イラスト等についての責任は全て小社にあります。

プレイステーション必勝法スペシャル

ぷよぷよ通　決定盤

発　行　人　加納　将光
編　集　人　吉田　陽一
発　行　所　株式会社　勁文社
〒164 東京都中野区本町３丁目32番15号
☎03-3372-3281（編集）・03-3372-3291（営業）
振替 00190-8-13311番
写植・版下　株式会社　アクター
印　刷　所　凸版印刷株式会社
製　本　所　明興製本工業株式会社

落丁、乱丁本は、当社にておとりかえいたします。
発行日、定価は、カバーに表示してあります。

ISBN4-7669-2642-0　C0076
©1996　Keibunsha Printed in Japan